

8/92

DIE GANZE WELT DER VIDEOSPIELE

Markt & Technik

6S 23,-/sfr 3,-

Lit 3200/hfr 3,75

dkr 16,-/fmk 11,-

GAMES

JETZT 3DM

SUPERSTARS & SPITZENSPIELE

COOLE MODULE

- Batman Returns
- Splatterhouse 2
- Steel Talons
- Terminator
- Shining Force
- Bucky O'Hare
- Street Fighter 2
- Euro Soccer



MESSE-NEWS

SPIELE-SOMMER IN CHICAGO

Hardware-Knüller und Traum-Module

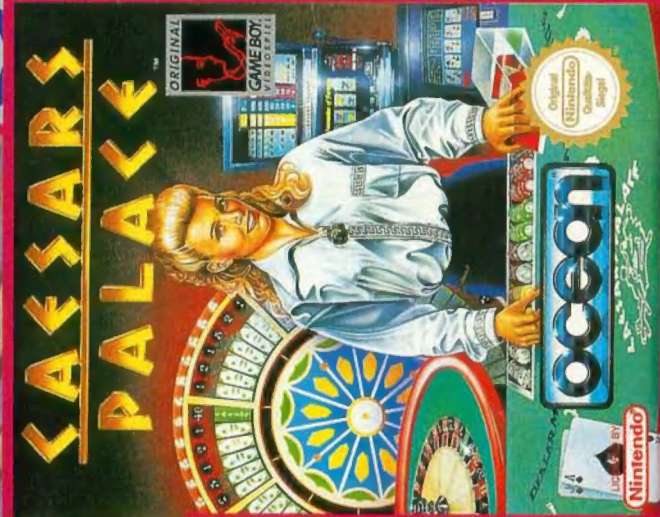


Erste Infos:
Marios neueste
Abenteuer

NEW GAME AME

ON THE BLOCK

Erhältlich bei Ihrem Fachhändler



"Der gute Eindruck wird von den ausgefeilten Soundeffekten abgerundet." (Video Games)



"Mit dem kleinen Knallfrosch alles in die Luft zu sprengen macht einfach Spaß." (Video Games)



"Ein Adventure, das besonders durch seine außergewöhnliche Grafik besticht." (Video Games)



"Das Game macht einen Heidenspaß" (Power Play : SUPER-HIT 1)

ALLEINVERTRIEB DEUTSCHLAND
LAGUNA

Große Produktpalette - laufend neue Titel!
Für GAME BOY, NINTENDO NES
und SUPER NES.

Alle Spiele mit deutscher Spielanleitung

Am Südpark 12 · D-6092 Kelsterbach

GRUPPEN DYNAMIK

Wer die quengelnde Familie mit dem Videospielevirus infizieren will, hat verschiedene Möglichkeiten. Er kann Vater oder Mutter von den edukativen Vorzügen eines Weltraumactionspiels überzeugen (wenig aussichtsreich), der kleinen Schwester Mario und Sonic als Teenie-Idole andrehen (unwahrscheinlich) oder ein peppiges Multi-Player-Spiel ausgraben (vielversprechend). Die Erfolgsaussichten wurden bereits von der Redaktionsmannschaft geprüft. Während die Tester von Geburt an Spielerblut in den Adern hatten, mußten wir bei unseren Assistenzen Pionierarbeit leisten. Ein Redakteur lockt die beiden Mädels in das Spielzimmer, während dort Game-Boy-Tetris per Link-Kabel gespielt wird, ein Quartett via "World Cup" gegen den Ball tritt und eine wilde Meute "Dynablasters" auf der PC-Engine zockt. Noch leicht geschockt von den kreischenden Spielern werden die Ungläubigen kurzerhand zum Mitspielen überredet. Simsalabim — schon gab's zwei Videospiel-interessierte Leute mehr im Verlag. Wenn Ihr die passenden Argumente, sprich Module sucht, dann schlägt einfach in unserem Multi-Player-Artikel ab Seite 34 nach. Der häusliche Frieden ist gerettet und Ihr spart vielleicht in Zukunft ein paar Mark, wenn Pappi höchstpersönlich zum Software-Shop schlendert. Einen konstant steigenden Fun-Koeffizienten wünscht



Ever Video Games-Team

GNADENLOS

0 89-480 29 13



SEGA MEGA

CD ROM	499,90
CD ROM m. Spiel	569,00
Earnest Evans CD	89,90
Sol Feace CD	89,90
Heavy Nova CD	89,90
Joypad/Dauerfeuer	29,90
Arcade Pro Stick	49,90
Japanadapter	25,90
Alisia Dragoon	99,90
Back to Future III	49,90
Bare Knuckle	69,90
Bonanza Bros.	49,90
Buck Rogers	99,90
Carmen San Diego	99,90
California Games dt.	99,90
Crackdown	39,90
Crude Dudes	89,90
Desert Strike	99,90
Devil Crush	89,90
Double Dragon II	79,90
F - 1 Hero	99,90
F 22 Interceptor	89,90
Fantasia	49,90
Fantasm Soldier	69,90
Fatal Labyrinth	59,90
Final Blow	89,90
Fire Mustang	69,90
Gaiground	49,90
Gaiars	59,90
Ghost'n Ghouls	79,90
Ghostbusters	49,90
Golden Axe II	79,90
Gynoug	59,90
Hardball dt.	49,90
Hard Driving	49,90
Hellfire	49,90
James Pond	69,90
James Pond II	89,90
Jewel Master	45,90
John Madden II	89,90
Jordan vs. Bird	89,90
Kid Chameleon	79,90
Klax	49,90
Marble Madness dt.	109,90
Marvle Land	59,90
Moonwalker	49,90
Mystic Hunter	49,90
Outrun	39,90
Paperboy dt.	109,90
PGA Golf	89,90
Phantasy Star III dt.	129,90
Pitfighter	89,90
Populous	69,90
Olympic Gold	99,90
Quackshot	59,90
Rings of Power	89,90
Ringside Angel	59,90
Road Blasters	89,90
Road Rush	79,90
Robocod	89,90
Shining Darkness dt.	129,90
Slime World	89,90

Simpsons	99,90
Space Harrier II	59,90
Splatterhouse	99,90
Spiderman	45,90
Star Cruiser	79,90
Strider	59,90
Steel Empire	89,90
Stormlord	95,90
Super League	59,90
Super Shinobi	59,90
Sword of Sodan	39,90
Task Force Harrier	95,90
Tecmo World Cup	79,90
Thunderforce II	49,90
Turbo Outrun	85,90
Turrican dt.	49,90
Valis III	59,90
Valis IV	89,90
Verytex	65,90
Wani Wani World	39,90
Whip Rush	29,90
Wonderboy V dt.	129,90
W. Wrestling Festiv.	79,90
World Cup Soccer	69,90
X.D.R.	29,90
Ys III	109,90
Zany Golf	39,90
Zerowings	79,90
Zoom	49,90

GAME GEAR

Master Gear Adapter	39,90
Netzteil	19,90
AX Battler	59,90
Berlin Wall	39,90
Busterball	49,90
Chase HQ	59,90
Chessmaster	59,90
Devilish	59,90
Dragon Crystal	59,90
Donald Duck	55,90
Fantasy Zone	59,90
GG Shinobi	55,90
Halley Wars	55,90
Heavy Weight Champ	55,90
Joe Montana Football	55,90
Kinnetic Connection	39,90
Outrun	39,90
Olympic Gold	69,90
Sonic	55,90
Wonderboy	49,90

GAMEBOY

Asmik World	39,90
Adventure Islands	49,90
Afterburst	29,90
Astroids	45,90
Battle Tennis	29,90
Bettle Juice	49,90
Bill & Ted	55,90
Blaster Master	55,90
Bubble Bobble dt.	49,90
Bo Jackson	49,90

Cha Cha Maru	39,90
Fastest Race	59,90
Fish War	29,90
Final Fantasy Adv.	65,90
Final Fantasy II	65,90
Fortress of Fear	39,90
Hal Wrestling	39,90
Hook	59,90
Ishido	19,90
Kid Ikarus	49,90
Loopz	29,90
NBA All Stars	49,90
Palamedes	29,90
Parodius	49,90
Racing Spirit	29,90
Red October	55,90
Snow Bros.	39,90
Soccer World Cup	29,90
Solomon's Club	49,90
Startreck	59,90
Sunrio Carnival	29,90
TMNT II	39,90
Tail Gator	49,90
Volleyfire	29,90

S. NES/FAMICOM

Superadapter	29,90
J.B. King Joystick	159,90
Adventure Islands	109,90
Area 88	109,90
Big Run	49,90
Cyber Formula	109,90
Dodgeball	89,90
E.D.F.	109,90
Final Fight	99,90
Ghouls'n Ghosts	119,90
Hole in One	49,90
Joe & Mac	109,90
John Madden	109,90
Lagoon	109,90
Last Twinfighter	109,90
Lemmings	119,90
Pro Baseball	49,90
Rocketeer	89,90
Raiden	99,90
RPM Racing	99,90
Sim City	49,90
Soulblader	79,90
STG	99,90
STV	99,90
Streetfighter II*	149,90
Super Fighter	99,90
Super Stadium	49,90
Thunderspirits	99,90
Waggan Land	79,90
Wanderer from Y's	109,90
Wrestle Maniac	119,90
Xardion	109,90

NEO GEO

Grundgerät RGB	659,90
Joystick	129,90
Alpha Mission II	269,90
Baseball 2020	269,90

Baseball Stars	269,90
Baseball Stars 2	299,90
Blues Journey	219,90
Burning Fight	269,90
Crossed Swords	269,90
Cyberlip	199,90
Eightman	269,90
Fatal Fury	279,90
Football Frenzy	299,90
Ghostpilots	249,90
King of Monsters	249,90
Last Resort	359,90
Magician Lord	199,90
Mutation Nation	299,90
Ninja Combat	249,90
Ninja Comando	299,90
Robo Army	269,90
Sengoku	269,90
Soccerbrawl	279,90
Superspy	219,90
Trash Rally	279,90

MS DOS

Aces of Pacific	82,90
Indiana Jones 4	82,90
Larry 5	82,90
Lemmings	39,90
Shuttle	59,90
Space Quest 4	82,90
Ultima 7	82,90
Underworld	82,90

CD ROM

Chessmaster 3000	95,90
Infocom Collection	82,90
King's Quest 5	95,90
Magnetic Scroll Coll.	74,90
Spirit of Excalibur	82,90
Supremacy	74,90
Ultima 6 & W.C. 1	125,90
W.C. 1 & Mission 1/2	125,90
Wonderland	74,90
Zork 1 - 3	69,90

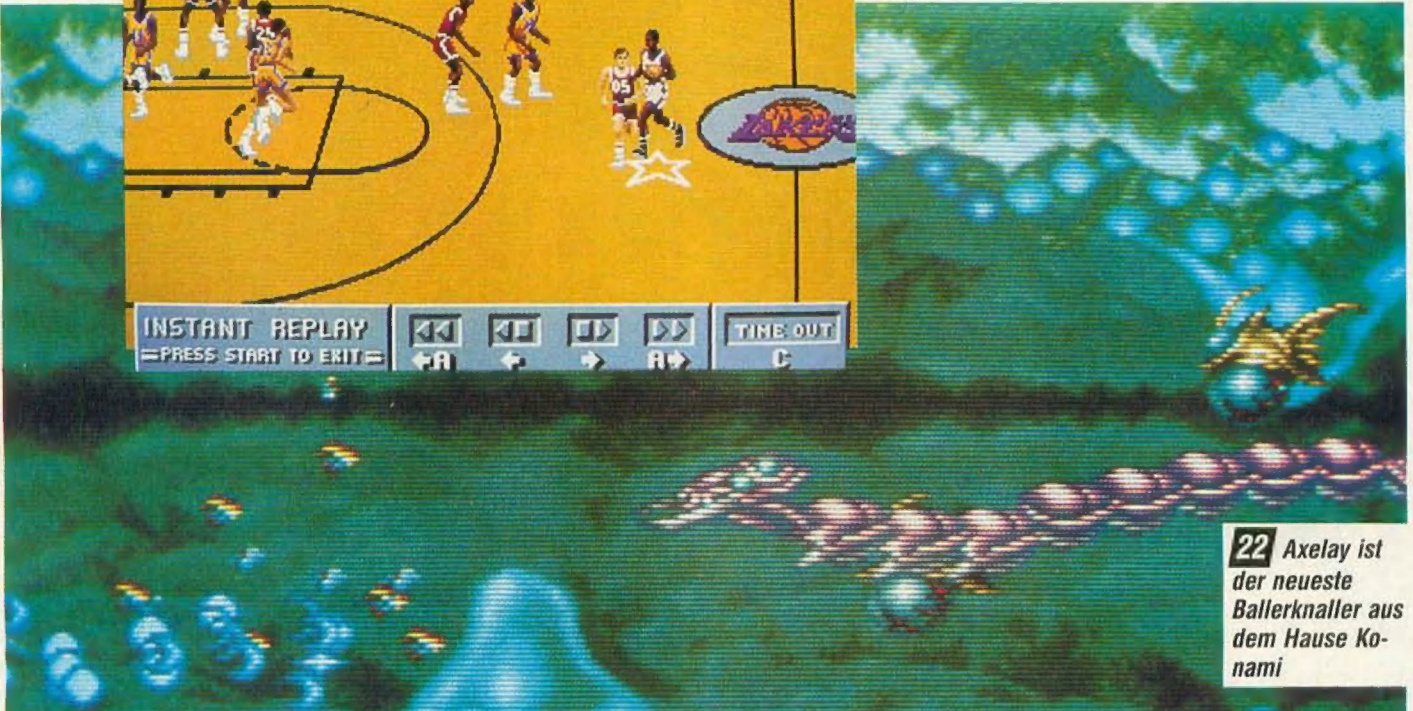
LIEFERBEDINGUNGEN:

Alle Spiele sind Importe, ohne deutsche Anleitung. Wir haften nicht für die Kompatibilität der Spiele. Lieferung per Nachnahme zuzügl. DM 9,90 Versandkosten. Umtausch ist generell ausgeschlossen. Defekte Ware wird nach unserem Ermessen repariert, ausgetauscht oder rückerstattet. Auslandslieferung DM 15,90 Versandkosten. Sie erreichen uns Mo.- Fr. von 10.00 h - 18.30 h. KEIN LADENVERKAUF Gnadenlos GmbH, Postfach, 8000 München 80 Preisliste 30.06.92 Alle früheren Listen werden durch diese ersetzt. Lieferung, Irrtum, Preisänderung vorbehalten.



Fürs Mega Drive
testen wir zwei
Basketball-
Module

INHALT



22 Axelay ist
der neueste
Ballerknaller aus
dem Hause Ko-
nami



89 Mit dem
Mega Drive
durchs All:
Galaxy Force 2

NEWS

Nintendo-News	8
Messebericht von der Chicago-CES	6
Neues von Super Mario	16
Vorbericht: Shining Force	17
Krieg der Sterne in 16 Bit: Super Star Wars	20
Konami auf Actionkurs: Axelay	22
Piraten erobern das NES: Pirates	24
Nintendo-News	26
Sega-Spezial	27
Engine-Ereignisse	28
Neo Geo	30
Atari-Aspekte	31
Feuer frei: Superscope fürs Super Nintendo	32

UNTER DER LUPE

Gruppendynamik: Alles über Multi-Player-Spiele	34
Brainstorming: Tüfteleien auf Klötzchen und Falldynamik getestet	126

TEST

MEGA DRIVE

Batman	93
Bull vs. Lakers	50
Cadash	94
Chuck Rock	92
European Club Soccer	49
F1 Hero	47
Galaxy Force 2	89
Krusty's Fun House	48
Splatterhouse	46
Sports Talk Football: Joe Montana 2	48
Super Hydride	91
Super Monaco GP 2	90
Supreme Court Basketball	89
Tazmania	88

MASTER SYSTEM

Arcade Smash Hits	97
Chuck Rock	96
Marble Madness	99
Prince of Persia	95
Rampart	94
Terminator	98

NES

Adventures of Lolo	102
Bart vs. the World	107
Bucky O'Hare	104
Hook	103
Probotector 2	100
World Champ	106

GAME BOY

Ray Thunder	115
Shi Kin Yo	115
Spirit of F1	113
Track Meet	111
Trax	114

Turn'n'Burn	114
Yoshi's Egg	112

SUPER NINTENDO

Krusty's Fun House	118
Magic Sword	120
Magic Troll	121
Romance of the Three Kingdoms 2.	120
Space Football	119
Street Fighter 2	116

GAME GEAR

George Foreman's KO Boxing	122
Marble Madness	121

LYNX

Batman Returns	124
Shadow of the Beast	124
Steel Talons	113

TIPS + TRICKS

Bunt gemischt: Schummeltricks und Spielösungen	53
Player's Guide zu Star Tropics, Teil 2	108

RUBRIKEN

Hitparade	42
So bewerten wir	43
Einleitung zum Testteil	45
Leserpost	73
Rat & Tat	75
High-Tech-Ecke	125
Lexikon	78
Statistik	81
Impressum	75
Inserentenverzeichnis	82
Vorschau	134

VIDEO
GAMES

8

AMERICAN DREAMS

Zweimal im Jahr findet in den USA die Consumer Electronics Show statt — die wichtigste Videospielemesse jenseits von Japan. Alle Neuheiten, die bis Jahresende in den USA zu erwarten sind, werden auf der Sommer-CES in Chicago präsentiert. Was die Amis Weihnachten spielen, und welche Module wir in Deutschland erwarten dürfen, erfahrt Ihr in unserem ausführlichen Messebericht.

wegen alphabetisch nach Softwareherstellern gegliedert. Eine Aufteilung zwischen Sega und Nintendo wäre nicht sinnvoll gewesen, denn viele Spieleproduzenten zeigten Versionen für verschiedene Konsolen, so daß sich zwangsläufig Wiederholungen ergeben hätten. Wenn von Erscheinungsterminen die Rede ist, dann ist im Normalfall die US-Veröffentlichung gemeint. Wir dürfen allerdings damit rechnen, daß alle interessanten Module früher oder später auch offiziell in Deutschland erscheinen. Sollten wir schon den genauen Veröffentlichungstermin bei uns kennen, erwähnen wir ihn entsprechend.

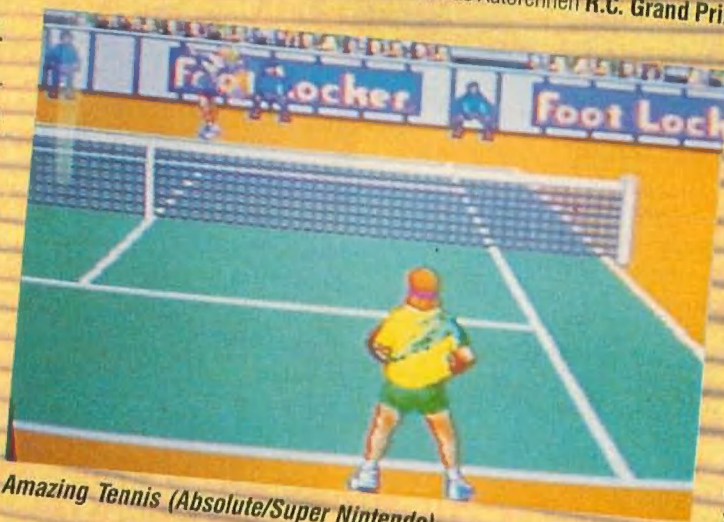
MARTIN GAKSCH

(auch fürs Super NES) und **Amazing Tennis** zwei Mega-Drive-Produkte. "Amazing Tennis", das zeitgleich fürs Super Nintendo erscheint, machte auf den ersten Blick einen interessanten Eindruck. Entwickelt wurde das Spiel übrigens von David Crane, einem Designer, der schon auf dem Atari VCS für Topspiele wie "Pitfall" verantwortlich war. Für das Game Gear dürfen wir uns auf das Autorennen **R.C. Grand Prix**



Eine Ankündigung der Messeleitung schockte schon im Vorfeld Aussteller und Fachbesucher aus Japan, Europa und den USA: Die Chicagoer Sommer-CES sollte zum ersten Mal in ihrer 25jährigen Geschichte an zwei Tagen für das breite Publikum geöffnet werden. "Wie sichere ich die Vorabmodule gegen Langfinger?" und "Mein Gott, wird das ein Chaos geben.", waren die meist gehörten Statements zu dem gewagten Vorstoß des Organisators. Natürlich versuchten auch die Pressevertreter, ihre Angelegenheiten vor dem großen Ansturm zu regeln. So wurde in den drei Tagen, die zur Verfügung standen, ein Termin nach dem anderen wahrgenommen und eiligst ein paar Dutzend Filme verschossen.

Für die VIDEO GAMES pilgerten mit Martin und Michael gleich zwei Mann 'gen Westen, um den Herstellern letzte Geheimnisse und aktuelle Spiele abzuluchsen. Der folgende Messebericht ist der Übersichtlichkeit



Amazing Tennis (Absolute/Super Nintendo)

Absolute

Bislang hielten sich Absolute Entertainment mit Neuheiten dezent zurück, jetzt kündigen die Amerikaner einen ganzen Modulberg an. Wichtigste Erkenntnis: auch Sega-Spieler werden beliefert. So gibt's noch dieses Jahr mit dem Panzerspektakel **Super Battletank**

freuen (gibt's bereits auf dem Master System). NES-technisch hat Absolute ebenfalls ein PS-Spektakel in der Mache: **Race America** führt Euch via Split-Bildschirm durch die Asphalt-USA. Zusammen mit dem ungewöhnlichen Flugsimulator **Space Shuttle Project** und dem Actiontitel **Battle-tank**, soll Race America noch dieses Jahr in Deutschland erscheinen.

Für die Weihnachtszeit hat sich Absolute mit **Toys** die Lizenz zu einem potentiellen Kinohit geangelt. Die Komödie wird für Super NES, Mega Drive und NES adaptiert.

Acclaim

Wer die komplette Neuheitenpalette der US-Videospielgiganten Acclaim zusammen mit seinen Labels Ljn (Nintendo), Flying Edge (Sega) und Arena (Sega) begutachten wollte, mußte sich zumindest einen Nachmittag reservieren. Einige Spiele besprechen wir bereits in dieser Ausgabe, über den Rest folgt jetzt ein kurzer Überblick:

Für das Super Nintendo sind angekündigt: NBA All-Star Challenge (Basketball), Roger Clemens' MVP Baseball, Spider-Man & Uncanny X-Men (Geschicklichkeit), Bart's Nightmare (Geschicklichkeit), Super High Impact (American Football) und Terminator 2: Judgment Day (Action). Das Mega Drive hält dagegen mit: Alien 3 (Action-Adventure), Arch Rivals (Basket-



George Foreman's Boxing (Super Nintendo/Acclaim)



ball), Ferrari GP Challenge (Autorennen), NBA All-Star Challenge (Basketball), Predator 2 (Action), Roger Clemens MVP Baseball, Spider-Man & Uncanny X-Men (Geschicklichkeit), Super Smash TV (Action), Super High Impact (American Football), WWF Wrestlemania (Catchen), Terminator 2: Judgment Day und Terminator 2: the Arcade Game (beide Action).

Auf dem Game Gear waren anspielbar: Alien 3 (Action-Adventure), Smash TV (Action) und Terminator 2: The Arcade Game (Action). All diese Titel erscheinen auch für das Master-System.

Schließlich werden noch die Game-Boy-Jünger bedient. Für sie steht parat: Alien 3 (Action-Adventure), Spider-Man 2 (Geschicklichkeit), Double Dragon 3 (Prügelspiel), Ferrari GP Challenge (Autorennen), George Foreman's KO Boxing, The Incredible Crash Dummies, NBA All-Star Challenge 2 (Autorennen), Roger Clemens' MVP Baseball, Bart vs the Juggernauts (Geschicklichkeit), Terminator 2: The Arcade Game (Action) und WWF Superstars 2 (Catchen).

Atari

Atari hatte leider keinen eigenen Stand auf der CES, dafür wurde das Lynx von dem Softwarelieferanten Telegames präsentiert. Neben den angekündigten **Super Off Road** und **Double Dragon** konnte insbesondere das Rollenspiel **The Guardians: Storm over Doria** gefallen. Bis zu vier Personen dürfen sich in Dungeons mit Monstern prügeln und Rätsel lösen.

Einige Neuheiten von Atari selbst (u.a. "Steel Talons" und "Batman Returns") testen wir bereits in dieser Ausgabe. In der Mache sind außerdem: **Hyperdrome** (3-D-Action), **Heavyweight Contender** (Boxen), **Full Court Press** (Basketball), **Switchblade 2** (Action-Adventure), **Deamonsgate** (Rollenspiel) und **Raiden** (Action). Mehr über die einzelnen Produkte erfahrt Ihr im Aktuellteil (Atari-Aspekte) dieser Ausgabe. Von der neuen Atari-Spielkonsole war leider überhaupt nichts zu sehen. Angeblich soll sie auf der nächsten CES in Las Vegas präsentiert werden.

Capcom

Die japanische Spieleschmiede stellte auch diesmal wieder unter Beweis, daß sie zu den wichtigsten Modullieferanten für die Nintendo-Konsolen gehört. Auf dem 16-Bit-System überragte ein Produkt in Sachen Besucherinteresse den Rest um Längen: Der Kultautomat **Street Fighter 2** wurde in einer atemberaubenden Version auf dem Super Nintendo präsentiert. Näheres dazu erfahrt Ihr im Testteil dieser Ausgabe. Ein weiteres 16-Bit-Highlight gab's mit **The Mystical Quest** zu sehen. Capcoms erstes High-End-Mickey-Mouse-Abenteuer stellte die Konkurrenz auf dem Mega Drive nicht nur grafisch in den Schatten, sondern wußte auch spielerisch zu überzeugen. Außerdem angekündigt: die Disney-Stars Goofy & Co. in **Goof Troop**. Schließlich durften wir auf dem Super Nintendo die Umsetzung des Arcade-Hits **Pang** (in den USA als "Super Buster Brothers" bekannt), sowie das Sportspektakel **Capcom's MVP Football** antesten.

Capcom's Game-Boy-Palette wird in absehbarer Zeit ebenfalls um ein paar Titel erweitert: So stehen das

dritte **Mega-Man**-Abenteuer, die Umsetzung des ältlichen Spielautomaten **Bionic Commando** und die drei Disney-Module **Tale Spin**, **Darkwing Duck** (Graf Duckula) und **The little Mermaid** (Ariel, die kleine Meerjungfrau) auf dem Programm. Angekündigt wurden zudem Handheld-Adaptionen der Kinoklassiker **Star Wars** und **The Empire strikes back**.

Die NES-Enthusiasten kommen natürlich auch auf ihre Kosten. Nachdem in wenigen Tagen der vierte "Mega Man" auf dem NES erscheint, ist für das Weihnachtsgeschäft schon **Mega Man 5** in den Startlöchern. "The little Mermaid", "Tale Spin" und "Darkwing Duck" geben sich auch auf dem NES die Videospielehre. Alle Action-Adventure-Fans werden sich nach **Gargoyle's Quest 2** sehnen. Bevor allerdings die Fortsetzung in Deutschland erscheint, wird vermutlich zunächst der Erstling auf den Markt kommen. Weiterhin gesichtet: das Action-Drama **GI Joe** (nichts für Deutschland) und der Barcelona-Ableger **Gold Medal Challenge** (erinnert zum Teil an Konami's "Track & Field"-Serie).

Nicht bestätigt wurde übrigens das Gerücht, daß Capcom in Zukunft auch Mega-Drive-Module programmiert. Angeblich soll **Street Fighter 2: Championship Edition** exklusiv auf Mega-CD erscheinen.

Electronic Arts

Fleißig schiebt Electronic Arts ein Modul nach dem anderen auf den Markt. So dürfen sich Super-Nintendo-Fans auf die unspektakuläre Umsetzung des Topspiels **Desert Strike** und die geglückte Adaption des Kultautomaten **Rampart** (inklusive 3-D-Szenen) freuen. Neu für Super Nintendo sind ebenfalls **Search for the Ultraforce** (Geschicklichkeit)



Mystical Quest (Super Nintendo/Capcom)

NHLPA Hockey
(Mega Drive/
Electronic Arts)

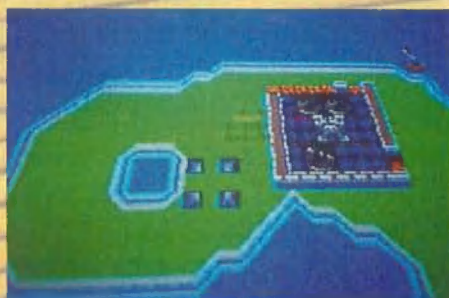


Cybernator
(Super Nintendo/NCS)

und **Bulls vs Lakers** (Basketball). Für Mega Drive sind die Umsetzung des Computerrenners **Lotus Turbo Challenge** und der Flipper **Twisted Flipper** (bisläng eher mäßig) in Arbeit. Außerdem werden in Kürze eine Menge Updates zu Sportspielen angeboten: **Team USA Basketball** (erinnert sehr stark an "Bulls vs Lakers"), **NHLPA Hockey** (entspricht "EA Hockey" mit neuen Spielern und verbessertem Torwart; kommt auch für Super Nintendo) und **John Madden '93** stehen in den Startlöchern.

Außerdem in Arbeit: **Tony La Russa's Ultimate Baseball**, die Helikopter-Simulation **LHX Attack Chopper** und das Action-Adventure **Young Galahad** (alle Mega Drive).

Rampart
(Super Nintendo/
Electronic Arts)



"Nectaris"-verwandten Strategiespiel **Earthlight** und dem Mehr-Spieler-Spaß **Bomberman**, der angeblich mit einem Fünf-Spieler-Adapter in den Handel kommen soll. Später dürften in den USA noch **Fievel goes west**, **Inspector Gadget** und **Felix, the Cat** erscheinen. Was Hudson in Sachen PC-Engine auf Lager hatte, lest bitte unter dem Stichwort TTI auf Seite 14 nach.



Cybernator (Super Nintendo/NCS)

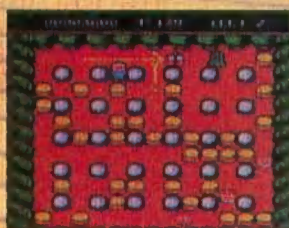
Hudson

Die PC-Engine-verliebten Japaner stellten mit **Felix, the Cat** und **Adventure Island 3** zwei spielstarke NES-Module vor, die bald in Deutschland erscheinen sollen. Ob uns auch **Bomberman 2** in Kürze ins Haus steht, war leider noch nicht entschieden. Außerdem steht Kultspringer **Bonk** in **Bonk's Adventure** ein Game-Boy-Auftritt bevor. Fürs Super NES bastelt Hudson gerade an dem

Konami

Die eifrigen Japaner zeigten auf der CES Module für Super Nintendo, NES und Game Boy. Die Neuheiten für das Super Nintendo waren dabei klar in der Überzahl. Herausragend präsentierte sich die Inkarnation der 16-Bit-**Tiny Toons**. Der rotzforsche Hase **Buster** watschelte und sprintete so famos animiert über den Bildschirm, daß selbst der Jump'n'Run-Star No. 1 aus dem Hau-

Adventure Island 3
(NES/Hudson)



Bomberman 2 (NES/Hudson)



Felix, the Cat (NES/Hudson)



Track'n'Field
(Game Boy/Konami)



Top Gun (Game Boy/Konami)



se Nintendo verwundert die Klempner-Mütze zog. Wenn alles nach Plan läuft, dürften die Tiny Toons auf dem Super NES in den USA und Europa zeitgleich zum Jahreswechsel auf den Markt kommen.

Mehr für Actionfreaks ist die 3-D-Ballerei **Axelay** gedacht, der wir in dieser Ausgabe auf Seite 22 einen extra Artikel widmen. In die Actionregion paßte auch **Super Probotector**, das als Importspiel ("Super Contra") bereits verfügbar ist. Zusammen mit **Castlevania 4** und den **Teenage Turtles 4** (siehe Test in der nächsten VIDEO GAMES) wird es Konamis offizielles Starttrio an Super-Nintendo-Titeln für Deutschland sein.

Zukunftsmusik sind dagegen die 8- und 16-Bit-Adaptionen von **Batman Returns**. Ein erstes Demo auf Video machte schon mal Appetit auf das fertige Produkt, mit dem allerdings erst im Frühjahr '93 geliebäugelt werden darf — genauso wie mit den superputzigen **Tiny Toon Adventures 2** auf dem NES. Schließlich bot Konami auch den Sportfans Alternativen: Auf dem Game Boy wird dieses Jahr noch **Track & Field** mit prallen elf Disziplinen erwartet, Super-Nintendo-Quarterbacks freuen sich auf **NFL Football**. Über die Modulpalette fürs NES, die wir noch '92 in Deutschland erleben, plaudern wir ausführlich in besonderen Vorabberichten. So gibt's in dieser Ausgabe ein Special über **Pirates**, demnächst kommen **Star Trek**, **Konami Grand Prix**, **Nightshade**, **Parodius** und **Noah's Ark** auf den Markt. Auf dem Game Boy gab's in den USA des weiteren eine Version des Fliegermoduls **Top Gun** und die Science-fiction-Variante der Turtles, **Zen — Intergalactic Ninja** zu sehen.

Interessanterweise wurden am Konami-Stand auch zwei Super-Nintendo-Spiele der japanischen Modulschmiede NCS gezeigt. Während **Prince of Persia** noch recht hausbacken wirkte, konnte die Roboteraction in **Cybernator** überzeugen. Ballerfreaks sollten sich diesen Titel schon mal vormerken.

Microprose

Einer der führenden Computerspielerproduzenten startet seine Offensive im Modulbusiness. Nach dem NES-Flieger **F-15 Strike Eagle** schicken die Simulationsprofis weitere Titel auf die Startbahn. Für das Super Nintendo steht **F-15 Super Strike Eagle** abflugbereit, Mega-Drive-Captains laben sich an **F-15 Strike Eagle 2**, NES-Fans freu-



Railroad Tycoon
(Super Nintendo/Microprose)

en sich aufs **F-117A**. Außerdem steht auf dem Super Nintendo der fantastische Eisenbahn-Baukasten **Railroad Tycoon** an. Weitere Simulationen, vor allem für 16-Bit-Konsolen, dürfen wir laut Microprose in Zukunft in größeren Stückzahlen erwarten.



F-15 (Game Boy/Microprose)



F-117A (NES/Microprose)

Namco

Die Spieleveteranen und "Pac-Man"-Erfinder bei Namco hatten eine kleine, aber feine Modulpalette parat. Fürs Mega Drive soll das lange erwartete **Splatterhouse 2** nun endlich erscheinen; Game-Boy-Fans



Splatterhouse 2
(Mega Drive/Namcot)



F-15 Strike Eagle 2
(Mega Drive/Microprose)



F-15 Strike Eagle 2 (Mega Drive/Microprose)

freuen sich auf den Oldie **Dig Dug**. Gleich drei Produkte warten auf ihren Super-Nintendo-Einsatz: Die Baseballsimulation **Batter Up**, die Geschicklichkeitsfliegerei mit 3-D-Touch **Wings 2: Aces high** und das Action-Adventure **Whirlo**.

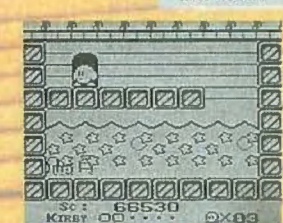
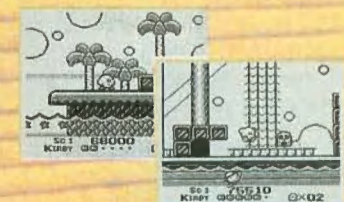
Nintendo

Noch bevor die Messe anfang, schockte Nintendo die Konkurrenz mit dem neuen US-Verkaufspreis ihrer 16-Bit-Konsole. Das Super Nintendo, inklusive einem Joypad wird mittlerweile in den Staaten für 99 Dollar (etwa 170 Mark) angeboten. Die Vollversion mit zwei Joypads und "Super Mario World" kostet 150 Dollar (etwa 250 Mark).

Modultechnisch wurde Superstar Mario in zwei neuen Titeln präsentiert (**Super Mario Kart** auf dem Super Nintendo und **Super Mario Land 2** auf dem Game Boy), die wir auf Seite 16 extra unter die Lupe nehmen. Außerdem wird mit **Mario Paint** ein Malprogramm angekündigt, das zusammen mit einer Maus (bekannt als Computerzubehör) auf den Markt kommt. Für das NES war außer dem Denkspiel **Yoshi's Egg** (etwas mit "Tetris" verwandt) leider nichts zu sehen. Dafür gab's eine Menge Game-Boy-Neuheiten zu bestaunen. Neben "Yoshi's Egg" freuen wir uns auf das Geschicklichkeitsspiel **Kirby's Dream Land**. Held Kirby kann sich u.a. auf-

blasen, durch die Luft schweben und rennen — ein witziges Modul mit Abenteuer-Touch. Etwas rasanter gab sich dagegen das Vier-Spieler-Waterbike-Rennen **Wave Race**. Auf 16 Strecken wird gegen Freunde oder Computer gebräut. Schließlich entführt uns **Lunar Chase** auf einen Vektor-Mond, auf dem es recht actionreich zugeht.

Auf dem Super Nintendo wurde neben "Super Mario Kart" die verrückte, aber witzige Minigolfabart **Special Tee Shot** gezeigt. Wer auf ungewöhnliche Geschicklichkeitsspiele steht, darf sich dieses Modul ganz besonders vormerken. Außerdem antestbar: **Super Play Action Football** und ein weiteres Modul für das "Super Scope" (siehe Bericht auf Seiten 32 und 33): **Battle Clash**.



Kirby's Dream Land
(Game Boy/Nintendo)



Evander Holyfield's Boxing
(Mega Drive/Sega)



Taz-Mania
(Mega Drive/Sega)



Ariel, the little Mermaid
(Mega Drive/Sega)

Sega

Sega hatte sich für diese Messe Großes vorgenommen. Man wollte mit dem vorgestellten CD-ROM dem nicht anwesenden Nintendo-CD-Laufwerk schon im Vorfeld die Luft aus den Segeln nehmen und mit jeder Menge neuer Software die Zeichen für das Weihnachtsgeschäft setzen. Ersteres gelang leider nicht so richtig. Von der Original-Sega-CD-Software war so gut wie gar nichts zu sehen. Nur auf einem Video wurden einige Spielszenen präsentiert, die allerdings zumeist von den Computerspiel-Vorbildern stammten. Lediglich eine 3-D-Szene aus der **Batman Returns**-Umsetzung machte Appetit auf das fertige Spiel. Ähnlich wie "Sonic 2" wird es von "Batman Returns" sowohl Modul-, als auch CD-Versionen geben. Der Unterschied: auf CD gibt's besseren Sound und ein paar Levels mehr zum selben Preis. Welche anderen Titel für das Mega-CD, das übrigens im November in den USA und Europa für etwa 600 Mark auf den Markt kommen soll, geplant sind, entnehmen bitte dem entsprechenden Kasten.

Die heißeste Modulneuheit war natürlich **Sonic 2**. Leider wurden von



Tale Spin
(Mega Drive/Sega)



Young Indiana Jones
(Mega Drive/Sega)



Home Alone
(Mega Drive/Sega)

le Mermaid (Ariel, die kleine Meerjungfrau) und **Talespin** die Ehre. Waren diese Spiele grafisch eher hausbacken, erfreute **World of Illusion** mit Micky und Donald die Sega-Fans. Obwohl nur ein Video zu begutachten war, machte die frühe Version schon einen prima Eindruck. Actiontechnisch wurde der abgedrehte Horizontal-Scroller **Bio-Hazard Battle**, das Schwertspektakel **Chakan** und der Mutanten-Fight **X-Men** geboten. Ins Geschicklichkeitsgenre lassen sich dagegen **Taz-Mania**, **Greendog**, **Young Indiana Jones** (die TV-Serie startet übrigens im Herbst auf SAT 1) und **B-Bomb** einordnen.

Schließlich kommen mit **Evander Holyfield's Boxing** die Sportfreaks und mit **Dungeons & Dragons** die Rollenspieler auf ihre Kosten.



Bio-Hazard Battle
(Mega Drive/Sega)



Batman Returns
(Mega Drive/Sega)



Greendog
(Mega Drive/Sega)

diesem Spiel, genauso wie von fast allen anderen Titel-Premieren nur unfertige Versionen gezeigt. So war es schwer, sich anhand der Vorabszenen eine Meinung über die Produkte zu bilden. Viele Spiele sahen in der aktuellen Variante nicht sehr spektakulär aus, doch wir hoffen, daß sich bis zur Veröffentlichung noch einiges daran verändern wird. Von dem angesprochenen Sonic 2 waren nur zwei Levels anspielbar, die dem Erstling verdächtig ähnlich waren. Allerdings soll Sonic 2 einen Zwei-Spieler-Modus haben, in dem der Bildschirm in der Mitte horizontal geteilt ist. Näheres dazu findet Ihr in unserem ausführlichen "Sonic 2"-Special in der nächsten Ausgabe.

An weiteren großen Namen gaben sich Adaptionen von **Home Alone** (zu deutsch: "Kevin allein zu Hause") sowie die Disney-Titel **Ariel, the litt-**

Ocean

Das englische Softwarehaus ist eine der wenigen europäischen Firmen, die aus dem amerikanischen NES-Modul-Dschungel nicht mehr wegzudenken sind. Mit **RoboCop 3** und **Lethal Weapon 3** wurden erneut hochkarätige Filmlicenzen gekauft. Außerdem kommt der niedliche, leicht "Lemmings"-inspirierte Geschicklichkeitstest **Push Over** (NES) und das 3-D-Spektakel **Radio Flyer** (Super Nintendo) demnächst auf den Markt.

Sammy

Nachdenklich gab sich dieses Softwarehaus: Während fürs Super Nintendo die ausgezeichneten Rollenspiele **Might and Magic 2 & 3** vorgestellt wurden (Teil drei sieht fantastisch aus und kann sogar mit der Nintendo-Maus gespielt werden), sind auf dem Game Boy die Action-Adventures **Rolan's Curse 2** und **Ninja Taro** in Arbeit.



Rolan's Curse
(Game Boy/Sammy)



B-Bomb
(Mega Drive/Sega)



Chakan
(Mega Drive/Sega)

**PC ENGINE
GAME BOY
NINTENDO US**

GAME-PLAY

VIDEO - SPIELE - VERSAND

**MEGA DRIVE
GAME GEAR
SUPER NES**

Ab Samstag, 1. August '92, 10 Uhr, sind wir wieder da! PC Engine ohne Ende!
Von Klassikern bis Top-Neuheiten. Wir haben alles, wovon Engine-Besitzer träumen.
Da die Stückzahlen jedoch begrenzt sind, gilt:

»Wer zu spät kommt, den bestraft das Leben«.

Umbauten: NES US Norm 50,- DM (ohne Schalter) / Mega Drive 50/60 Hz. 50,- DM / Engl. Chip 50,- DM

Zentrale: Österwieherstr. 70, 4837 Verl 1
Fax: 05246/81270, Tel.: 05246/81184

LADEN
TÄGL. AB 13 UHR.
HÄNDLERANFRAGEN
ERWÜNSCHT.

Filiale: Urbanstr. 96, 1000 Berlin 61,
Tel.: 030/6912156, Fax: 030/6913838

ECS hat megastarke Ladengeschäfte!!!

In Berlin: 1000 Berlin 12 - Wilmersdorfer / Ecke Goethestr. 39 / 40 - Tel. 030-3 12 46 42
(U-Bahn-H. Wilmersdorferstr.)

8000 München 80 Rosenheimer Str. 92a **Tel.: 089-4 48 93 89**
6000 Frankfurt 1 Töngesgasse 4 **Tel.: 069-1 31 03 61**
7000 Stuttgart 50 König-Karl-Str. 69 / Nähe Wilhelmpl. **Tel.: 07 11-55 68 01**
7000 Stuttgart 1 Rotebühlpassage
2800 Bremen 1 Birkenstr. 44 / Nähe Hillmannpl. **Tel.: 04 21-30 23 45**

2000 Hamburg 54 Kieler Str. 421 **Tel.: 040-54 30 10**
2000 Hamburg 1 Große Reichen Str. 56 (Rathausmarkt) **Tel.: 040-33 03 60**
8260 Mühldorf Ledererstr. 7 **Tel.: 086 31-1 59 12**
A-5020 Salzburg Wolf-Dietrich-Str. 23 **Tel.: 06 62-87 28 33**

Mega Drive

Desert Strike 109,00
Fantasia 59,00
Turrican 69,00
Slime World 109,00
Bad Omen 109,00
F-1 Hero 109,00
Kid Chameleon 99,00
Quackshot 69,00

Game Gear

Master Gear 59,00
Boxing 65,00
Outrun 49,00
Ax Battler 69,00
Buster Ball 65,00

Game Boy

Star Trek 69,00
Final Fantasy 69,00
Adv. 75,00
Hook 59,00
Kid Icarus 65,00
Bill + Tedd

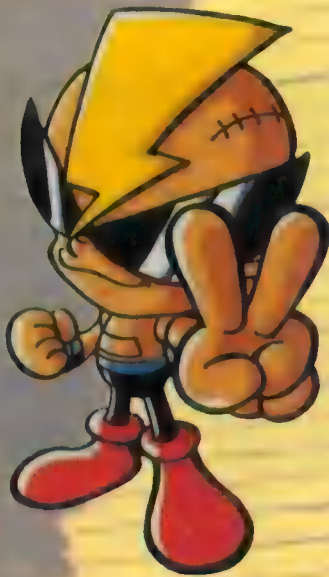
Super Nes

Streetsfighter II 169,00
Soulblader 99,00
J.B. King 169,00

Neo Geo

Grundgerät 699,00
Spiele ab 199,00

**...ist
megastark!**



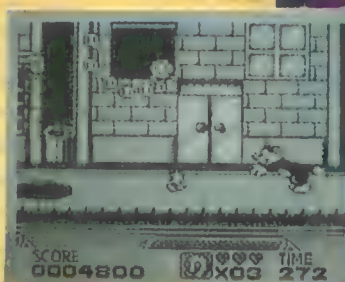
Sunsoft

Nicht zu verwechseln mit "Batman Returns" ist Sunsofts "Batman"-Nachfolger **Batman: Revenge of the Joker**. Nach der bereits erschienenen Game-Boy-Version folgen nun Adaptionen für Mega Drive und Super Nintendo. Mit **Superman** gibt es einen weiteren Bildschirm-Heroe seinen 16-Bit-Einstand. Seine fliegerischen Künste darf er allerdings erst im Dezember unter Beweis stellen.

Nur für Super Nintendo ist das "Road Runner"-Spiel **Death Valley Rallye** angekündigt; ausschließlich auf Game Boy kommt **Looney Tunes: Mixed-up Melodies**. Und: **Lemmings** gibt's nun auch für Mega Drive.



Lemmings
(Mega Drive/Sunsoft)



Looney Tunes
(Game Boy/Sunsoft)



The Flintstones (Mega Drive/Taito)

Taito

In jede Richtung offen zeigte sich Taito. So stehen für Mega Drive das Action-Adventure **Cadash** (siehe Test auf Seite 91), die Highway-Raserei **Chase H.Q. 2** und **The Flintstones** (ebenfalls für Game Boy) an. Die Eishockey-Simulation **Hit the Ice** erscheint sowohl für Mega Drive, als auch für Super Nintendo, NES und Game Boy. Nur fürs NES ist die Fort-



Superman (Mega Drive/Sunsoft)

Batman: Return of the Joker
(Super Nintendo/Sunsoft)

setzung zum Elite-Modul "Power Blade" geplant. Neben **Power Blade 2** dürfen die 8-Biter auch ein Abenteuer mit den **Jetsons** planen.

Tengen

Das Videospiel-Label von Atari Games, die in Europa eng mit Domark zusammenarbeitet, hat sich mittlerweile total auf Sega eingeschossen. Neben den Spielen, über die wir schon im Messebericht von der ECTS in London berichtet haben,

wurden das actionreiche 3-D-Helikopterspiel **Steel Talons** (langsame Grafik), das 3-D-Autorennen **Road Riot 4WD** und die Baseballsimulation **R.B.I. Baseball 4** vorgestellt.



Road Riot 4WD
(Mega Drive/Tengen)



Super Double Dragon
(Super Nintendo/Tradewest)

Tradewest

Wer Tradewest sagt, meint **Battletoads**. Kein Wunder, daß diesmal die Super-Nintendo-

Mega-CD-News

Folgende Spiele sollen bis Anfang '93 für das Mega-CD-ROM erscheinen:

Titel	Hersteller	Genre
Black Hole Assault	Bignet	Action
The third World War	Bignet	Strategie
Terminator 2: The Arcade Game	Flying Edge	Action
WWF Mega Wrestlemania	Flying Edge	Sport
Wonderdog	JVC	Geschicklichkeit
Wolfchild	JVC	Action
Monkey Island	JVC/Lucasfilm	Adventure
Dungeon Master: Skull Keep	JVC	Rollenspiel
Thunder Storm	Reno	Action
Out of this World	Virgin	Action-Adventure
Terminator	Virgin	Action
Pit-Fighter 2	Tengen	Prügelspiel
R.B.I. Baseball 4	Tengen	Sport
King's Quest 5	Sierra	Adventure
Stellar 7	Sierra	Action
Space Quest 4	Sierra	Adventure
Police Quest 3	Sierra	Adventure
Leisure Suit Larry	Sierra	Adventure
Batman Returns	Sega	Action
Sonic 2	Sega	Geschicklichkeit
Ultima Underworld	Sega	Rollenspiel
Wing Commander	Sega	Action
Cool World	Sega	Geschicklichkeit

Neu. Für Euren GAME BOY. Neu. Für Euren GAME BOY. Neu.

PARODIUS

Gutschein

Jetzt abholen oder anfordern:
5 Überraschungsaufkleber. Kostenlos. Einfach diesen Gutschein ausschneiden und abgeben in allen Geschäften, wo es KONAMI-Videospiele gibt. Oder einschieken an:
KONAMI (Europe) GmbH, Postfach 560180, 6000 Frankfurt 50.
Frankieren. Rückumschlag beilegen. Namen und Adresse deutlich auf den Rückumschlag schreiben. Schnell erhältst Du 5 Aufkleber zugesandt, solange der Vorrat reicht. Autogramme. Nur richtig frankierte und mit Datum/Anschrift adressierte Rückumschläge werden beantwortet.
VG 08/92



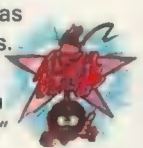
Verrücktes Action-Abenteuer im Weltraum

Parodius im Urteil der Fachpresse

Power Play 7/91: 85% Spielespaß:
"Parodius' knuddelige, kleine Comic-Grafik ist kaum zu überbieten, die Musik sucht ihresgleichen...
Technisch und spielerisch ist Parodius ein Meilenstein der Game-Boy-Software."



ASM 6/91: Gigastark
"Parodius von KONAMI entpuppt sich als das wohl bisher stärkste aller Game Boy-Games. Die Grafik Parodius' ist vom Allerbesten... Auch der Sound ist phänomenal - man kann wirklich von Grafik und Soundorgien reden."



Im Universum ist der Teufel los! Vier witzige Comic-Helden sind unterwegs in den Tiefen des Alls. Da darf es auch "Schurken" natürlich nicht fehlen: Pinguin-Piraten, Tänzerinnen und Sumo-Ringer versuchen, das Raumschiff zu entern.

- Für 1 Spieler
- System: Game Boy

PARODIUS - Superstarker Actionspielespaß

Weitere Informationen: KONAMI (Europe) GmbH, Postfach 560180, 6000 Frankfurt 50, Telefon D-069/950812-0, Telefax D-069/950812-77

FALCON SOFTWARE



KONAMI

Superstarker Videospielespaß

Weitere KONAMI-Actionspiele für Euren Game Boy, das Nintendo Entertainment System, für Euren Computer und als LCD-Spiel





Variante präsentiert wurde. Während fürs NES mit **Indy Heat** ein "Super Off Road"-ähnliches Autorennen in Planung ist, kommen fürs Super Nintendo mit **Pro Quaterbeck** eine American-Football-Simulation und mit **Super Double Dragon** das 16-Bit-Update der erfolgreichen Prügelspielsreihe.

TTI

Nachdem die Turbo Grafx (so heißt die PC-Engine in den USA) wenig erfolgreich gegen Sega und Nintendo gekämpft hat, wurde mit TTI eine neue Firma gegründet, die die beiden Giganten von Neuem fordert. Als Waffe hat man sich die Duo-Engine ausgesucht, die im Herbst als **Turbo Duo** in den Staaten erscheint. Die Kombination aus PC-Engine und Super-CD-ROM soll für sagenhafte 300 Dollar (etwa 500 Mark) inklusiv jeder Menge hochkarätiger Software im Wert von fast 400 Mark auf den Markt kommen.

An neuen Produkten fielen vor allem die Hudson-Titel auf. So begei-

sterten insbesondere **New Adventure Island** (besser als die Super-Nintendo-Version), der Vertikal-Scroller **Soldier Blade** und das Jump'n'Run **Bonk 3**. Außerdem gab's noch ein parodistisch angehauchtes Ballerspiel mit Bonk als Hauptfigur und das famose **Dungeon Explorer 2** auf CD-ROM zu sehen. Andere Softwarehäuser stellten entweder keine neuen Spiele vor oder konnten mit den Produkten wenig überzeugen. Ob wir die PC-Engine doch noch offiziell in Europa erleben dürfen, war auch auf dieser Messe nicht definitiv in Erfahrung zu bringen.



Bonk's Thunder Shooting
(PC-Engine/Hudson)



New Adventure Island
(PC-Engine/Hudson)

Randnotizen

— Inflation der Football-Spiele: fürs Super Nintendo kommen die entsprechenden Module im Dutzend auf den Markt.

— Inflation der Tennis-Titel: fast jeder Top-ten-Spieler ist als Zugpferd für eine Tennissimulation auf Mega Drive und Super Nintendo vergeben. Beteiligte Firmen: Tecmagik, Reno, Ubi-Soft, Electronic Arts, Sega, Absolute.
— Nicht alle Softwarehäuser entwickeln mittlerweile auch fürs Mega Drive, aber immer mehr — leider läßt manchmal die Qualität zu Wünschen übrig.
— Die Präsentation des Mega-CDs

war schlicht. Kein einziger Sega-Titel konnte in einer halbwegs fertigen Version gezeigt werden.

— Preiskrieg in den USA: Die Hersteller reduzieren Monat für Monat die Hardwarepreise, da der Absatz dank mieser Wirtschaftslage stockt.

— Alle reden von CD ("Das Medium der Zukunft"), keiner zeigt etwas. Der Durchbruch wird wohl frühestens '93/'94 erfolgen.

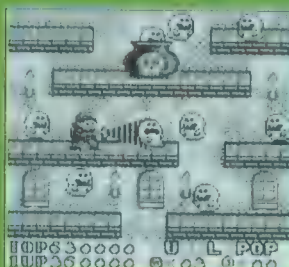
Rest der Welt

Neben den aufgeführten Firmen zeigten vereinzelt kleinere Softwarehäuser ihre Produkte. Die interessantesten haben wir uns herausgepickt und handeln sie an dieser Stelle kurz ab.

Renovation hat sich Tennis-Wunderkind **Jennifer Capriati** geangelt und widmet ihr auf dem Mega Drive eine Tennissimulation. Tecmagik konnte wiederum **Andre Agassi** verpflichten und werkelt an Tennisspielen für Mega Drive, Game Gear und Master System. Taito beschert Segas 16-

Bitler die Umsetzung des PC-Engine-Action-Adventures **Cadash**. Von THQ wandern Ende '92 gleich vier Titel in den Mega-Drive-Modulschacht: **Wayne's World** (das Spiel zum Film), **Robosaurus** (Metallsaurier balgen mit Schrottautos) und **Thomas, the Tank Engine** (für Kids gedacht).

Nach soviel Mega Drive jetzt Cartridge-News fürs Super Nintendo: Parker bringt Brettspiel-adaptionen von **Monopoly** und **Clue**. Actionreich geben sich dagegen **Blazeon** und **Metal Jack** von Atlus auf Nintendos High-End-Konsole. Dataeast schließlich beschert Game-Boy-Fans das Geschicklichkeitsspiel **Tumble Pop**. Das harte 3-D-Actionprogramm **Ultrabots** ist fürs Super Nintendo reserviert.



Tumble Pop
(Game Boy/Data East)



Ultrabots
(Super Nintendo/
Data East)



Andre Agassi Tennis (Mega Drive/Tecmagik)



Die Turbo-Duo (entspricht der Duo-Engine)

JETZT SCHLAEGT POWER 2 ZURUECK

ACTION REPLAY



DM 149,-

ZZGL DM 10,- VERSANDKOSTEN

JETZT UNHAUFLICH FUER DEN

*** SUPER NES™**
(FUNKTIONIERT ALS ADAPTER FUER AMERIKANISCHE UND JAPANISCHE SPIELE!)

*** MEGADRIVE™**

**WERDEN SIE
UNBESIEGBAR!!**

WERDEN SIE SPIEL-PROFI MIT ACTION REPLAY

**MIT DEM ACTION REPLAY CARTRIDGE KOENNEN SIE IHRE
LIEBLINGSSPIELE BIS ZUM LETZTEN LEVEL DURCHSPIELEN**

UNENDLICHES LEBEN, UNBEGRENZTE ENERGIE, UNBEGRENZTE POWER, MEHR
TREIBSTOFF, WERDEN SIE UNBESIEGBAR MIT DEM **ACTION REPLAY** CARTRIDGE

FUER IHRE MEGADRIVE™ UND SUPER NES™ CONSOLE



■ **ACTION REPLAY** IST EINE NEUE ENTWICKLUNG, DIE DEN LSI CUSTOM CHIP BEINHALTET, DIESER WURDE SPEZIELL ANGEFERTIGT, UM DEN BENUTZER DIE AENDERUNG DER SPIELPROGRAMMIERUNG ZU ERMOEGLICHEN, SO DASS MAN LIEBLINGSSPIELE BIS ZUM ENDE DURCHSPIELEN KANN

■ DURCH DEN EINZIGARTIGEN "GAME-TRAINER" IST ES MOEGLICH, LEVELS ZU SPIELEN, DIE MAN ZUVOR NOCH NIE GESEHEN HAT UND IHRE EIGENE PARAMETER ZU FINDEN, FUER MEHR POWER, ENERGIE, TREIBSTOFF, UNENDLICHES LEBEN, USW.

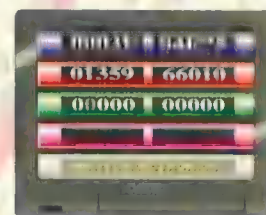
■ MIT **ACTION REPLAY PRO** FINDEN SIE IHRE EIGENEN PARAMETER, ES DAUERT NUR MINUTEN, UM NEUE PARAMETER ZU FINDEN, DIESES IST DAS MODUL, DAS VON PROFIS EINGESETZT WIRD

■ **ACTION REPLAY** FUNKTIONIERT AUCH ALS ADAPTER FUER JAPANISCHE UND AMERIKANISCHE SPIELMODULE. DADURCH HABEN SIE DIE MOEGLICHKEIT, IMPORTIERTE SPIELMODULE AUF DEUTSCHE SPIELCONSOLEN ZU SPIELEN

■ MIT DER SPEZIELL ENTWICKELTEN ASIC HARDWARE IST ES MOEGLICH, DIE NEUESTEN SPIELE DIREKT NACH DEREN NEUERSCHEINUNG ZU MANIPULIEREN

■ KEINE SPEZIELLEN VORKENNTNISSE NOTWENDIG. WENN SIE EIN SPIEL SPIELEN KOENNEN, IST ES SCHON MOEGLICH, DAS **ACTION REPLAY** EINZUSETZEN. ALLE EINGABEN WERDEN UEBER DEN JOYSTICK/PAD EINGEGEBEN. EINFACHER GEHT ES NICHT.

DAS **ACTION REPLAY** MODUL IST EIN UNENTBEHRLICHES HILFSMITTEL FUER JEDEN SPIELCONSOLE-BESITZER. LESEN SIE DEN TESTBERICHT IM **GAME'S MAGAZIN** 03/92



**JETZT KOENNEN SIE AMERIKANISCHE UND JAPANISCHE
MODULE AUF IHRER DEUTSCHEN SUPER NES-CONSOLE
SPIELEN**

■ MIT DIESEM UNIVERSELLEN SPIELADAPTER KOENNEN SIE DIE ENORME ANZAHL VON AMERIKANISCHE UND JAPANISCHE MODULE AUF IHRER DEUTSCHEN SUPER NES-CONSOLE SPIELEN

■ FUNKTIONIERT AUCH ALS DOPPELMODULADAPTER. ES ERLAUBT, ZWEI MODULE GLEICHZEITIG ANZUSCHLIESSEN. EINFACH ZWISCHEN DEN MODULEN HIN- UND HERSCHALTEN. HIERDURCH WIRD IHR GAMEPORT GEGEN VERSCHLEISS GESCHUETZT

■ SEHR EINFACH IN DER HANDHABUNG

■ ES ERLAUBT, DEUTSCHE MODULE AUF AMERIKANISCHE UND JAPANISCHE CONSOLEN EINZUSETZEN



"SEGA" & "MEGADRIVE" SIND EINGETRAGENE WARENZEICHEN VON SEGA ENTERPRISES LTD.

"SUPER NES" & "NINTENDO" SIND EINGETRAGENE WARENZEICHEN VON NINTENDO INC.

DM 59,-

ZZGL DM 10,- VERSANDKOSTEN

*** WICHTIG!!**

ACTION REPLAY IST NICHT ENTWICKELT, WIRD NICHT HERGESTELLT UND VERTRIEBEN DURCH SEGA ENTERPRISES LTD.

**DATA
Flash**

WIE BESTELLEN SIE AM SCHNELLSTEN!
TELEFON (24 STUNDEN SERVICE) **089 222 68547**

ALLE BESTELLUNGEN NORMALERWEISE IN 48 STUNDEN LIEFERBAR...

DATAFLASH GMBH

WASSENBERGSTRASSE 34 4240 EMMERICH

FAX 089 222 68547

BEI BESTELLUNG BITTE IHREN CONSOLEN-TYP ANGEBEN !!

DATAFLASH GMBH



4240 EMMERICH
WASSENBERGSTR. 34

MAGIC MARIO



Doppelt genäht hält besser: Superstar Mario begrüßt uns im Herbst gleich in zwei neuen Spielen. Während er in "Super Mario Kart" sein Debüt als Rennfahrer gibt, wandelt der Kultklempner Game-Boy-technisch auf bekannten Jump'n'Run-Pfaden.

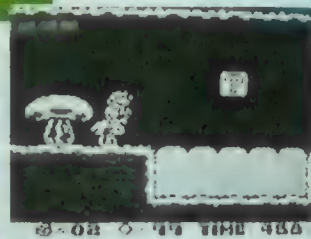
Wer Game Boy sagt, meint "Tetris" und "Super Mario Land". Kaum ein anderes Modul liegt in der Beliebtheitskala höher als diese beiden Kultspiele. Selbst Jahre nach der Veröffentlichung schwören die Fans auf das Klassikerduo. Gab's im Lauf der Zeit einige inoffizielle "Tetris"-Nachzieher ("Dr. Mario", "Hatri"), ließ ein ebenbürtiges Jump'n'Run auf sich warten. Zur Weihnachtszeit ist's endlich soweit: **Super Mario Land 2** wird dann spielbereit sein. Auf der CES in Chicago wurde bereits eine fortgeschrittene Version gezeigt. Die Aufmachung erinnert an "Super Mario Bros. 3" auf dem NES. Auf einer Landkarte bahnt sich Mario seinen Weg, indem er bestimmte Levels anwählt und so den Weg zum jeweiligen Welten-Obermütz freilegt. "Super Mario Land 2" ist zweifellos wesentlich umfangreicher als der Schwarzweißerstling. Die Grafik sieht ebenfalls moderner aus. Mario samt Umgebung sind nun deutlich größer, und somit besser zu erkennen. Außerdem durchstreift Mario viele unterschiedliche Landschaften, wo ihm seine neue Talente zugute kommen. An innovativen Spielideen haben die Entwickler nicht gespart — Mario-Fans dürfen sich auf ein Superhit-verdächtiges



Super Mario Kart erinnert an den Klassiker "F-Zero". Acht Dreiräder gehen an den Start.



Die Oberwelt von Super Mario Land 2



Die überdimensionalen Pilze dienen als Plattformen

Noch grübelt Mario, wie er in die Höhle kommt...

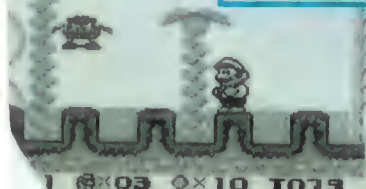
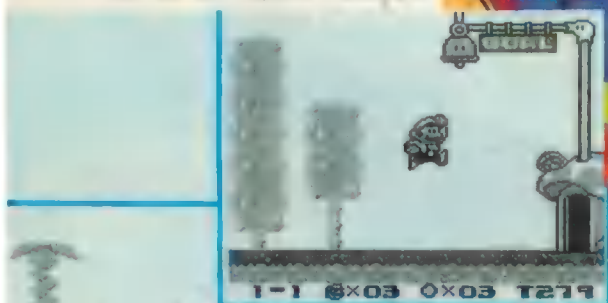
...jetzt hat er den Eingang entdeckt

Edelmodul freuen, das wahrscheinlich kurz vor Weihnachten in die Geschäfte kommt.

Wer keinen Game Boy hat, der muß nicht verzweifeln. Auch die Super Nintendo-Jünger werden mit einem frischen Mario-Modul verwöhnt. Auf der 16-Bit-Konsole nimmt Mario in einem putzigen "Dreirad-Rennwagen" platz und düst nach "F-Zero"-Manier über die Rundkurse. Diesmal ist der Bildschirm allerdings gesplittet, so daß zwei Raser gleichzeitig teilnehmen. Zudem dürft Ihr nicht nur Mario steuern, sondern aus insgesamt acht Azubi-Piloten wählen (alles bekannte Videospielehelden). Auf der Strecke sammelt Ihr Münzen ein, rempelt die Kollegen an oder fährt über Fragezeichenfelder, die einiges an Überraschungen parat haben. Zum Glück ist die 3-D-Grafik nicht minder rasant als bei "F-Zero" — einem famosen Raser-spaß steht nur noch der geplante Veröffentlichungstermin im Weg: vor Herbst '92 werdet Ihr "Super Mario Kart" in Deutschland nicht offiziell erhalten.

MARTIN GAKSCH

Mario darf sich freuen: Er ist am Ziel seiner Wünsche



LICHTBLICK

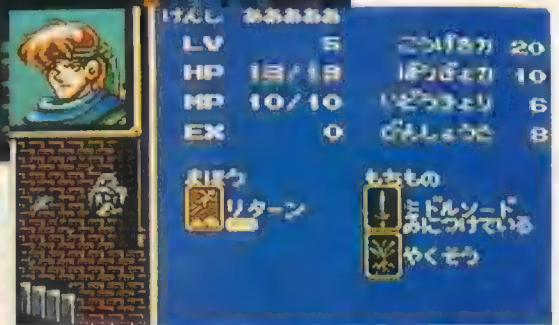
Mit geballter Fantasypower fährt der *Shining in the Darkness*-Nachfolger auf. Statt Rollenspiel pur, bietet Segas 12-MBit-Mammutmodul *Shining Force* Strategie in Reinkultur.

Rechtzeitig zum letzten Weihnachtsfest trudelte für Segas Mega Drive ein wahrer Fantasy-Segen ein. Das Edelmodul *Shining in the Darkness* sorgte nicht nur bei uns in der VIDEO-GAMES-Redaktion für Stimmung — weltweit versammelten Märchenfans die fiesen Shining-Monster in durchgestylten Höhlensystemen und Dungeons. Ein Nachfolger zu Segas Rollenspielhit ließ nicht lange auf sich warten. Schon jetzt schieben japanische Kids die Fortsetzung "Shining Force" in den Modulschacht. Ungeduldige deutsche Mega-Drive-Rollenspieler können das Modul bereits über Importeure wie die Berliner "Traumfabrik" beziehen — dann müßt Ihr jedoch mit japanischen Texten und Anleitungen kämpfen.

Statt Rollenspiel pur, bietet das batteriebestückte 12-MBit-Modul *Shining Force* knüppelharte Strategiearbeit im Märchengewand: Dieselben Designer, die schon am Erstling werkten, verwarfen beinahe das komplette Konzept des Debütspiels. Statt eines einzigen 3-D-Dungeons, gibt's jetzt weder 3-D noch Dungeon. Ihr steuert diesmal eine Truppe von bis zu 16 Charakteren über eine Landkarte, die aus der Vogelperspektive zu sehen ist. Die einzige Gemeinsamkeit der beiden Shining-Module ist die Steuerung via Icons, die sich der jeweiligen Spielsituation anpaßt.

Zu Beginn des Spiels stehen Euch nur sechs Spielfiguren und der schon bekannte "Hauptheld" zur Verfügung. Später schließen sich weitere Abenteuerer Eurer Truppe an.

Mit dieser Crew bereist Ihr ein Fantasy-Königreich, um dem obligatorisch-ultrafiesen Obermoltz das Fürchten zu lehren. Dieser schickt Euch eine geballte Monsterarmee entgegen. Der Kontinent, auf dem nun die epischen Landschlachten stattfinden



Eine Charakterstatistik gibt Auskunft über den aktuellen Heldenstand. Gesteuert werden die Helden durch das, aus *Shining in the Darkness* bekanntem, Icon-System



Statt 3-D-Grafik gibt's jetzt einen Kontinent, der von oben zu sehen ist

Strategie par excellence: Rundenweise werden die Charaktere im Kampf gezogen.

(eine farbige Landkarte liegt dem Modul bei), ist in verschiedene Bereiche, bzw. Szenarien unterteilt. In jedem Szenario müßt Ihr diverse Schlachten gegen die Truppen des Gegners ausfechten und natürlich gewinnen. Erst wenn eine bestimmte Anzahl von Konfrontationen erfolgreich absolviert wurde, geht's im nächsten Land weiter. Der Clou: Statt der zufälligen Monsterprügeleien in *Shining in the Darkness* spielt in *Shining Force* der Zufall nur eine untergeordnete

Rolle. Jeder Kampf ist strategischen Gesetzmäßigkeiten unterworfen. So werden alle Charaktere einzeln und rundenweise auf einem Quadratraster gezogen. Die Bodenbeschaffenheit spielt im Kampf eine ebenso große Rolle wie die Reichweite der aktuellen Waffen oder die Stärke der Zaubersprüche, die Eure Truppenmagiere gelernt haben. Kommt es zur Prügelei, sind die beiden aktuellen Kontrahenten vergrößert und animiert zu sehen — diese Grafiken sind fantastisch



Kommt's zum Kampf, werden die Gefechte vergrößert und animiert dargestellt

NEWS

Eine Übersichtskarte erleichtert die Orientierung



Leider sind die Bildschirmtexthe in japanisch: Tips und Hinweise bleiben im Sprachgewirr stecken

gezeichnet und erklären den gestiegenen Speicherplatzbedarf des Moduls. Für jeden Treffer, den einer Eurer Helden bei einem Feindmonster landet, gibt's Erfahrungspunkte. Mit steigendem Erfahrungslevel hauen die Helden wiederum besser zu und lernen neue Magieformeln.

Ist eine Schlacht geschlagen, dürfen Eure Helden in der Stadt Irische Vorräte an Heilkräutern und neue Waffen kaufen. Im Gespräch verraten die

Einwohner Tips und Tricks, oder vergeben einen Auftrag, der oft in einer weiteren Auseinandersetzung gipfelt.

MICHAEL HENGST

Dein Vorsprung in der

Welt der Video Spiele:

Video Games im Abo!

Setz' bei Spaß und Action keine Runde aus:
Mit einem Abo von Video Games weißt Du immer, was Neues gespielt wird! Denn 12 ■ im Jahr testen wir die interessantesten Neuheiten – mit einem Abo kannst Du also nichts versäumen.

Bevor es das neue Video Games am Kiosk gibt, hast Du es schon im Haus. Und weißt, welche Spiele ihr Geld wert sind, welche Überraschungen Dich erwarten, wie gut die Grafik und der Sound sind.

Ob Action oder Jump'n Run, ob Adventure oder Sport – das Abo von Video Games ist Dein Vorsprung bei Auswahl von Spitzen-Modulen. Mit Tips, Tests und Tricks für Teams und Einzelkämpfer. Du brauchst nur Deine Karte abzusenden – und die Welt der Videospiele zeigt sich von ihrer aufregendsten Seite.

Zeig' den anderen, daß Du weißt, wo's langgeht: mit der Riesenhand von Video Games – unser Geschenk für Dich als neuer Abonnent!

Deine Abo-Vorteile:

■ Im Abo kosten 12 Hefte nur DM 39,-!

■ Dein Geschenk als neuer Abonnent in die Riesenhand.

■ Jedes neue Video Games ist bei Dir zu Hause, bevor es am Kiosk zu haben ist.

■ Du kannst kein Heft mehr verpassen – und keine Super-Neuheit mehr verpassen.

■ Du weißt, welche Spiele ihr Geld wert sind – und welche nicht.

■ Widerrufsrecht: Die Abo-Vereinbarung kannst Du innerhalb von

■ Tagen beim VIDEO GAMES Abonnement-Service, Postfach 1163, W-7107 Neckarsulm, widerrufen. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs.

Ist die Karte schon weg?

Anruf genügt: Tel. (07132) 385 263

Fax (07132) 65 63

Der Riesenhandschuh – Dein Geschenk!

25cm breit
48cm hoch
aus Schaumstoff

Alles im Griff!

VIDEO
GAMES

Hand drauf: Video Games im Abo

heißt das ganze Jahr mehr Spaß für

weniger Geld. Karte genügt!

SCORE
00000000

SUPER STAR WARS

Luke, Prinzessin Leia und Han sowie der Rest der Sternengang sind wieder unterwegs — diesmal fanden sie im Super Nintendo ein Medium für Ihre Abenteuer.

Die Oscar-geschmückten "Krieg der Sterne"-Helden Luke Skywalker, Han Solo, Prinzessin Leia Organa und der Oberschurke Darth Vader weltweit bekannt sind, lag eine Videospielumsetzung nahe. Zur Zeit der ersten Videospielwelle besaß der Lucas-Konzern jedoch noch keine eigene Softwareabteilung und die Rechte für erste Konsolenauftritte wurden an den Brettspielriesen Parker vergeben. Anfang der 90er nahmen die Entwickler und Marktstrategen von Lucasfilm die Sache selbst in die Hand. Erste Ergebnisse der Mühen von Lucasfilm Games waren die beiden famosen NES-Spiele "Star Wars" und "The Empire strikes back", die sich eng an die Storys der gleichnamigen Filme hielten. Nachdem sich der Actioneintopf aus diversen Hüpf- und Schießsequenzen für den 8-Bitter jedoch nicht auszahlte, verwarf man bei Lucasfilm Games das "Return of the Jedi"-Spiel fürs NES, und beschloß die NES-Star-Wars-Reihe einschlagen zu lassen.

Durch den großen Erfolg des Super Nintendo in Japan und den USA und angesichts der bevorstehenden Veröffentlichung in Europa lag nichts näher, als die Star-Wars-Saga auf dieser Konsole neu einzuläuten und noch mal von vorne mit dem ersten Teil anzufangen. Verständlich, denn gerade die 16-Bit-Maschinen bieten Grafik- und Soundmöglichkeiten, die einem Kinoerlebnis bedeutend näher kommen als die des 8-Bitters NES.

Inhaltlich wurden für **Super Star Wars** keine gravierenden Korrekturen vorgenommen. Ihr spielt noch immer

unsere Helden bei dem Versuch, mit den gestohlenen Plänen des Todessterns zum Rebellenhauptquartier zu gelangen und mit Hilfe der Aufständischen Darth Vader's Schergen aus dem All zu sprengen. Wieder setzt sich das Spiel aus mehreren Actionsequenzen zusammen, in denen Ihr die Handlung des Films nachspielt.

Da die Fähigkeiten des Super Nintendo richtig genutzt werden sollten, wählten die Designer nicht dieselben Szenen wie in der NES-Version, sondern dachten sich vollkommen neue



In der Wüste von Tatooine glüht der 3-D-Chip des Super NES



Chewbacca im Kampf mit einem Stormtrooper.



Die Wüste von Tatooine: eine der horizontal scrollenden Stages.



Han Solo im Fight mit einem imperialen Walker



Levels aus. Alle Helden sind nun nicht als dubiose Futzelsprites dargestellt, sondern kommen den Filmprotagonisten optisch sehr nahe. Auch die Größe der Spielfiguren ist der 16-Bit-Hardware angepaßt, so daß Ihr z.B. bei den Robotern selbst kleine Details noch genau erkennen könnt.

Einige Teile des Spiels bestehen wieder aus Hüpf- und Schießspielelementen, wobei Ihr je nach Ort und Situation in die Haut verschiedener Charaktere schlüpft. Interessanter versprechen die 3-D-Sequenzen zu werden: Einmal rast Ihr im Sandgleiter über Lukes Heimatplaneten Tatooine, ein anderes Mal fliegt Ihr in der Massenschlacht durch den Graben des Todessterns. Garniert wurde die Action mit Zwischensequenzen, die Euch mit farbenprächtigen Animationen in die Handlung einführen.

Etwas ganz Besonderes soll Euch akustisch geboten werden: Die Entwickler setzten sich einige Tage mit den Soundbastlern von Lucasfilm in die Aufnahmestudios und erhielten Zugriff auf alle Kompositionen und Originalsoundeffekte der drei Filme. Mit der famosen Soundhardware des Super Nintendo wurden diese Effekte 1:1 gesampelt und versetzen Euch so buchstäblich in den Film. Auch die Musik kommt dank der acht Digi-Stimmen in vollem Pomp zur Geltung und ist der des Films nachempfunden.

Viel Zeit wird nicht mehr vergehen, bis Super Star Wars fertiggestellt ist: Wenn Ihr Glück habt, erscheint es in Deutschland noch vor der Jahreswende.

JULIAN EGGBRECHT



Kaum vom Film zu unterscheiden: der Endkampf im Graben



Ein Actionhammer nach dem anderen: Während der Deutschlandstart von "Super Probotector" und "Turtles in Time" näher rückt, hat Konami in Japan bereits die nächste Science-fiction-Orgie fertiggestellt.

Der renommierte Nintendo-Lizenznehmer Konami ist nicht nur in Europa der wichtigste Lieferant qualitativ hochwertiger Videospiele; auch in Japan, wo definitiv kein Mangel an Spielmodulen besteht, ist jede Konami-Neuerscheinung ein Grund zur Freude. Nur einmal enttäuschte der Hersteller seine Fans: Als Konami vor knapp zwei Jahren das erste Ballerspiel für das Super Famicom auf den Markt brachte, überzeugte "Gradius 3" zwar durch tolle Grafiken und pompöse Soundkulisse, ließ jedoch durch extremes Ruckeln und unfreiwilligen Zeiluppenmodus nur wenig Spielspaß aufkommen. Gerade für Konami war dieses Debüt peinlich, gilt der Hersteller doch als ungekrönter Meister der Programmier-Technik.

Der Enttäuschungsschock saß tief, doch zur Zeit erscheint — quasi als verspätete Wiedergutmachung — ein Action-Wonnemodul nach dem anderen für das Super Nintendo. In den letzten VIDEO GAMES kündigten wir "Parodius" und "Turtles in Time" an, während wir mit einem ausführlichen Test des innovativen Actionspektakels "Super Probotector" noch bis zum offiziellen Erscheinen warten — durchgespielt hat's jedoch bereits jedes Redaktionsmitglied. In Japan erscheint nun bereits der nächste Actionstreich: Was sich hinter dem kryptischen Namen **Axelay** verbirgt, verraten wir Euch auf dieser Seite.

Nach mehrstündigen Ballersitzungen ist eines sicher: Vor allem für Actionfans ist Axelay ein Fest, das durch bisher ungesehene grafische Gags und Effekte selbst abgebrühte Spieler

verblüfft. Das Spiel ist in sechs Levels unterteilt, drei davon sind klassische Horizontal-Scroller (à la "Gradius"), drei weitere präsentieren sich in neuartiger 3-D-Perspektive. Die Hardware des Super Nintendo erlaubt es, die vertikal scrollenden 3-D-Levels quasi unter dem Raumschiff "enlangzudrehen". Ihr habt das Gefühl, wirklich über die Planeten zu flitzen.

Axelay baut jedoch nicht nur auf Effekthascherei, sondern bietet über alle sechs Levels spannende Balleraction. Vor allem die Endgegner haben's in sich — leider können Euch die Bildschirmfotos nur einen schwachen

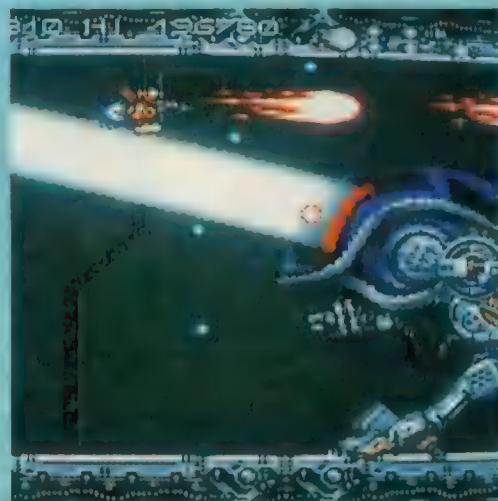
Raumkreuzer. Sound und Hintergrundmusik sind den verschiedenen Landschaften und Welten angepaßt und unterstützen die futuristische Techno-Atmosphäre. In Japan erscheint "Axelay" noch im Oktober, wann deutsche Spieler zugreifen können, ist jedoch noch unklar. Ein ausführlicher Test folgt, sobald wir eine Endversion in den Fingern haben. JULIAN EGGBRECHT

Unter Wasser verfärben sich Gegner und Raumschiffe ▼



Zwischen diesen Waffen könnt Ihr wählen

Einer der imposantesten Endgegner der Actiongeschichte. Im zweiten Level geht die Erde im Hintergrund auf.



chen Eindruck vom hart arbeitenden 3-D-Chip vermitteln. Aber auch das eigene Raumschiff kann mit den originalen Feinden mithalten: Dem Vehikel des Helden wurden die verschiedensten Extrawaffen spendiert; drei davon wählt Ihr vor dem Start in einen Level aus, danach könnt Ihr je nach Spielsituation umschalten und austauschen. Im Level selbst gibt's ungewöhnlicherweise keine "Rücksetzpunkte", d. h., Ihr spielt nach dem Verlust eines Lebens ohne Unterbrechung weiter.

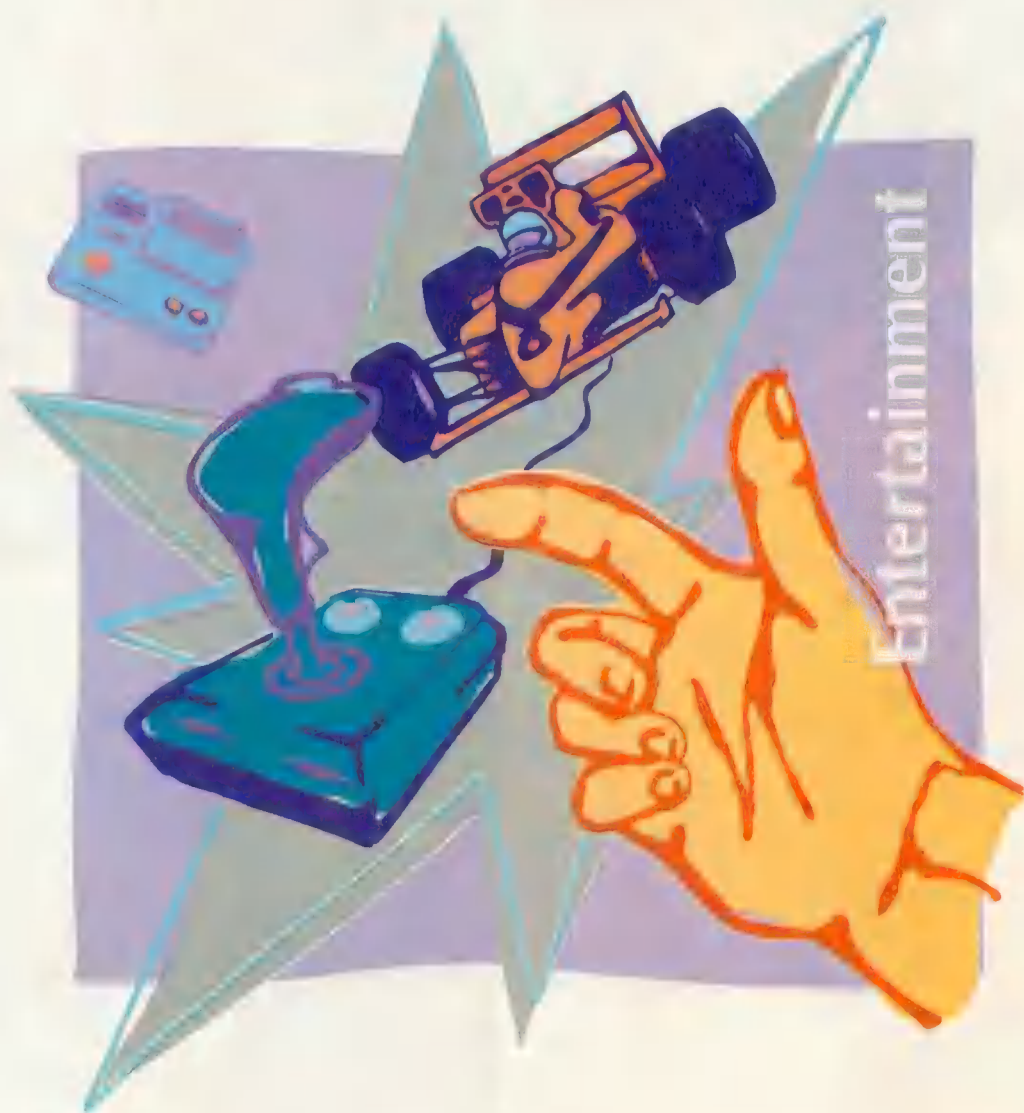
Die Grafik ist abwechslungsreich: Es gibt Lavaplaneten, Unterwasserhöhlen und sogar einen levelvoller

◀ Die Feuerdrachen erinnern an Gradius



Endlich!

Die Supermesse für Computerspiele!



Enter
TAINMENT
1992

KölnMesse

08.10.1992

10:00-18:00 Uhr

09.-11.10.1992

9:00-18:00 Uhr

Die große Entertainment-Show
für Amiga, PC, ATARI-Lynx,
Nintendo und SEGA jetzt im
Verbund der



Neuheiten · Informationen · Erlebnisse

Die CSS ist eine Verkaufs- und Präsentationsmesse, auf der Sie die AMIGA-Messe AMIEXPO, die ENTERTAINMENT'92, PC-EXPO, PERIPHERIE-EXPO und die MULTIMEDIA-EXPO in insgesamt fünf Hallen erwarten.

Unter der Schirmherrschaft von:
AMIGA Play Video Games Power Play

Informationen und Ausstellerunterlagen erhalten Sie bei:



AMI Shows Europe GmbH
Bachemer Landstraße 45
5000 Köln 40
Fax: 02234-24411

Eintrittspreise ENTERTAINMENT'92 (nur an der Tageskasse):

Schüler/Studenten: DM 6,00

Erwachsene: DM 10,00

Eintrittspreise für die CSS (Eintritt zu allen Messen der CSS):

Schüler/Studenten: DM 12,00 Vorverkauf DM 10,00

Erwachsene: DM 17,00 Vorverkauf DM 15,00

Coupon

Hiermit bestelle ich __Schülerkarten á 10,00DM

__Erwachsenenkarten á 15,00DM für die CSS. Ein Scheck
liegt meiner Bestellung bei.

Bitte einsenden an: AMI Shows - Postfach 46 02 37 - 5000 Köln 40

Name: _____

Straße: _____

PLZ, Ort: _____

PIRATEN IN SICHT

Sommer, Sonne, Wind und Meer — welche Landratte möchte sich nicht als Pirat auf Kapertour wagen? Konamis frische Spielebrise kommt in wenigen Monaten in die Läden. Vorab ein Ausblick auf den Piratenkrüller.

Sechs Jahre segeln der Welt beliebteste Räuber nun schon über die Meere. Von ganzen Generationen strategiebewußter Computerspielern geliebt, landen sie nun endlich auch an Videospielgestaden — genauer gesagt, auf der meistverkauften Konsole der Welt, dem NES. Wir zeigen Euch erste Bilder dieser vollständig in Deutsch gehaltenen Version, an deren letzten Feinheiten Konami zur Zeit emsig bastelt.

In sechs Zeitabschnitten des späten 16. bis späten 17. Jahrhunderts gilt es, auf wechselnden Schiffen eine Mannschaft aufzubauen (und zu halten!), die Weltmeere zu umsegeln und so viele Schätze und Städteeroberungen zu sammeln, daß man sich nach einem langen erfüllten Piratenleben, glücklich verheiratet zur Ruhe setzen kann. Doch bevor man auf seinem schwimmenden Geldspeicher die Münzen klimpern und durch die dick beringten Finger rieseln lassen kann, ist es ein dornenreicher Weg.

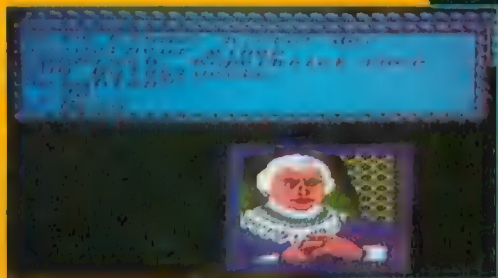
Mit wenig mehr als Schiffsplanken unter den Füßen (und auch die muß man sich, je nach Ausgangslage, erst im Fechtduell erobern) beginnt Ihr Euer Jungpiratendasein. Vom Silbernen Reich (1560) über die Neuen Kolonisten (1620) bis hin zum abschließenden Schwanengesang der Piratenära (1680) könnt Ihr Euer Unwesen treiben. Je nach Periode seid Ihr wahl-

weise englischer Seefalke, spanische Küstenpatrouille, holländischer Pirat oder französischer Korsar. Rund drei Dutzend Orte, von Campeche bis Caracas, von Port Royale bis Panama, wollen besucht und besetzt werden. Dabei geht's quer durch die Karibik. Nicht nur feindliche Schiffe, auch der zuweilen recht heftig blasende Wind aus wechselnden Richtungen machen Eurer Crew zu schaffen.

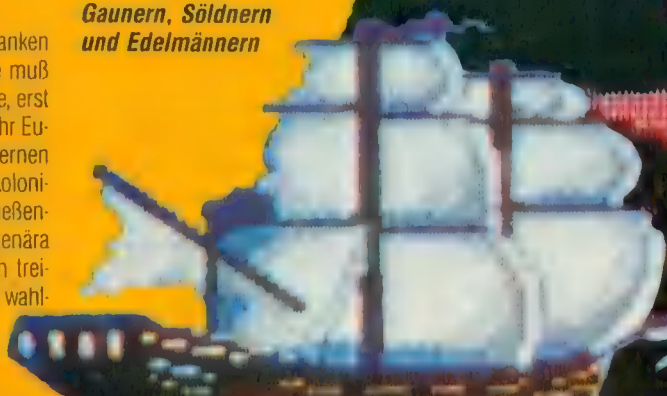
Eng an die geniale Computervorlage des amerikanischen Meisterprogrammierers Sid "Railroad Tycoon" Meier angelehnt, ist Pirates trotz zahlreicher Zwischenbilder ein abstrakter Strategiegenuß. Vom Einkauf über die Ortsbestimmung bis hin zur Unterhaltung mit dem Gouverneur ist ein Großteil der Handlung menügesteuert. Ausnahmen sind nur die Seereisen und Kampfeinlagen. Unterwegs wird das Schiff (oder, wenn die Mannschaft von Bord geht, ein Trupp Tempomännchen) aus der Vogelperspektive gezeigt. Wolken, Wellen und Stru-



Piraten-Romantik und Seemannsgarn: Vor diesem Hintergrund spielt eines der seltenen Strategiespiele für das NES



Der Pirat von Welt verhandelt mit Gaunern, Söldnern und Edelmännern



del geben an, woher der Wind bläst, bzw. wo es vorsichtig zu navigieren gilt. Die Reisen erfordern wegen der bockigen Steuerung viel Geschick und Geduld — vor allem an Land. Wehe, wenn die gröllende Gang durchs Gelände stolpert — dann hilft nur noch ruhiges Abzählen und Überschlagen der letzten Beute.

Blast ihr zum Sturm auf eine Stadt oder wollt ein fremdes Schiff entern, wird vor entsprechender Kulisse ein heißer Fechtkampf ausgetragen. Je nach eingangs gewähltem Schwierigkeitsgrad (Lehrling, Geselle, Abenteurer oder Schwadronneur) ist er schnell erledigt (Kämpferzahl und Moral der Parteien sind unterhalb der Duellsszene angezeigt) oder aber zieht sich finlen- und paradenreich in die Länge.

Nicht nur in Orten erfährt man Wichtiges, sondern auch auf hoher See. Zufallsbegegnungen können durchaus freundlich verlaufen und Euch wertvolle Informationen beschaffen. Zudem laufen in den Tavernen öfters einmal Kartenhändler ein, deren Preise man zähneknirschend in Kauf nehmen sollte. Spätestens auf hoher See ist man froh über die kostspielige Orientierungshilfe. Privilegien wie Kaperbriefe dagegen bietet der örtliche Gouverneur an. Bei aller Beutegier versäumt es der weise Pirat natürlich nicht, auch seine Mannschaft zuweilen in den Genuß des Baren kommen zu lassen. Wer möchte schon Opfer einer Meuterei werden?

Bei der Vielfalt an spielbestimmenden Faktoren fällt die anfängliche Wahl einer Hauptfertigkeit schwer: Soll man sich aufs Navigieren oder Schießen spezialisieren, lieber Fechten lernen oder die hohe Kunst der Diplomatie verfeinern? Erfahrene Freibeuter versuchen sich sogar als Heiler; Schließlich lauern im 17. Jahrhundert scheinbar überall Epidemien.

Wenn Ton und Musik halten, was sie in der Vorabversion versprochen, ist für stimmungsvolle Stunden am NES gesorgt. Einzig Besitzer kleiner Bildschirme könnten bei der eng gepackten Kursivschrift Probleme bekommen. Wohl dem, der sich einen größeren Fernseher kapern konnte! Wie beim Original (und allen anderen Sid-Meier-Spielen), ist gewissenhaftes Notieren der Meldungen lebenswichtig. Allzu leicht übersieht man sonst die Hungersnot auf der gerade angesteuerten Insel oder eine Beute-Gelegenheit. Acht Piratenkarrieren können aufgezeichnet werden — genug Gelegenheit, mit der Herkunft, Spielstufe und Lieblingsfertigkeit zu jonglieren. Strategen und Entdecker dürfen sich auf den Spieleherbst freuen!

EVA HOOGH

Angreifen? Habt ihr das Schiff identifiziert, muß Euer weiteres Vorgehen wohl überlegt sein.

Je nach Spielsituation seht ihr Status-Bildschirme, Befehlsmenüs oder Karten Eurer Umgebung

Das Piratenleben ist rauh, kleinere Auseinandersetzungen werden mit dem Säbel geregelt

NINTENDO-NEWS

Was gibt's Neues in Japan, was tut sich in Europa? Während Ihr jedes Detail über den amerikanischen Nintendo-Markt im Messebericht von der CES nachlesen könnt, folgen jetzt Infos aus der Heimat und Fernost.

Im sonnigen Frankreich werbelt das Softwarehaus Loricels (haben für Heimcomputer schon mehrere Spiele entwickelt) an der Kickboxing-Simulation **Best of International Karate** fürs Super Nintendo. Besonderes Augenmerk wurde auf die fließende Bewegung der Kämpfer gelegt. Jede Schlagvariante soll aus über 20 Animationsphasen zusammengesetzt sein. Für die spielerische Kompetenz spricht der Testbericht in unserem Schwestermagazin **POWER PLAY**, wo die Computerversion (hieße damals "Andre Panza's Kickboxing") mit "Gut" abschnitt.



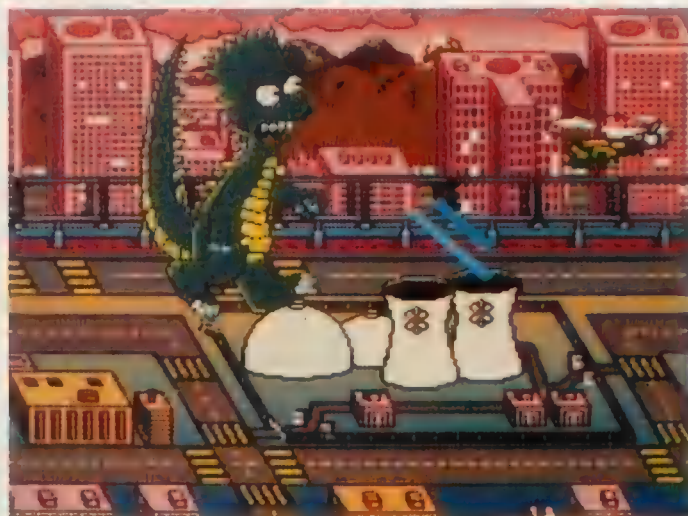
Zelda 3 gibt's nun mit englischen Texten (Super Nintendo)

Zelda 3

Mittlerweile ist das edle Action-Adventure "Zelda 3: A Link to the Past" auch in Englisch erhältlich. Noch bevor es in wenigen Wochen offiziell in Deutschland auf den Markt kommt, wurde es in Amerika ausgeliefert. Einen ausführlichen Test der Europaversion findet Ihr in der nächsten Ausgabe. Eines können wir Euch allerdings schon verraten: Im Vergleich zur japanischen Importvariante (wurde in **VIDEO GAMES** 2/92 mit 88 Prozent bewertet) schneidet die "verständlichere" Version sicherlich nicht schlechter ab...



Formel-1-Spaß mit Aguri Suzuki (Super Nintendo)



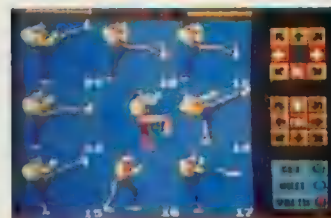
Wenn Bart träumt, dann geht die Post ab (Super Nintendo)

Speziell fürs Super Nintendo designed wird zur Zeit **Aguri Suzuki F-1 Super Driving**. Der noch unbekannte japanische Entwickler Lozc verpflichtete den Formel-1-Piloten und Landsmann Aguri Suzuki, am Konzept für dieses Rennspiel mitzuleilen. Erste Probefahrten lassen auf die Pole Position im Formel-1-Modulfeld hoffen. Gerade im Zwei-Spieler-Modus mit gesplitteten Bildschirm fährt der 3-D-Raser zur Hochform auf.

Hat Euch das putzige Geschicklichkeitsspiel "Adventure Island 2" auf dem NES gefallen? Wenn ja, dann könnt Ihr Euch auf die Veröffentlichung des Vorgängers freuen. Wahrscheinlich kommt zum Weihnachts-

geschäft der Erstling als **Adventure Island Classic** auf den Markt. Die Bezeichnung "Classic" hat übrigens nichts mit unserer Auszeichnung **VIDEO GAMES CLASSIC** zu tun. Ob das Spiel dieses Prädikat verdient, wird sich im Test in einer der folgenden Ausgaben zeigen.

Zum Schluß noch ein Hinweis zum Thema "Simpsons": Acclaim sitzt schon an einem neuen Simpsons-Abenteuer fürs Super Nintendo. In **Bart's Nightmare** ist der Jüngling seinen abenteuerlichen Träumen ausgeliefert. Der Geschicklichkeitstest soll in den USA noch dieses Jahr auf den Markt kommen; Europa wird Anfang '93 bedient. *mg*



Best of International Karate wird von Loricels in Frankreich entwickelt



Die einzelnen Schläge wurden mit etlichen Animationsphasen in Szene gesetzt

Super Nintendo

Endlich ist es soweit: Ab Anfang August ist das Super Nintendo offiziell in Deutschland erhältlich. Für sensationelle 300 Mark bekommt Ihr das Grundgerät plus "Super Mario World". Zeitgleich gibt's etwa ein halbes Dutzend Spiele, die jeweils rund 100 Mark kosten. Darunter sind Highlights wie "Sim City" und "F-Zero". In der nächsten **VIDEO GAMES** könnt Ihr übrigens ein superausführliches Special über das Super Nintendo lesen. Alle technischen Fragen werden geklärt, die offiziellen Modulanforderungen groß präsentiert und die Zukunft des 16-Bit-Systems unter die Lupe genommen.

SEGA SPEZIAL

Über die wichtigsten Sega-News informiert Euch in dieser **VIDEO GAMES** der umfangreiche CES-Messebericht — deshalb fiel der vorliegende Artikel ausnahmsweise etwas kürzer aus.

Ascii ist einer der fleißigsten Hersteller von Videospielzubehör und vertreibt unter dem Label Asciiware seit geraumer Zeit auch Spiele. Mit der Mega-Drive-Raserei **Double Clutch** nutzte der Hersteller sein Potential: Dank eines beigelegten Adapters darf man erstmals zu dritt gleichzeitig ans Mega Drive. Jeder Spieler wählt seinen Lieblingsfahrer (jeder Pilot hat andere Fähigkeiten und Schwächen), dann geht's los durch Wind und Wetter und über zwölf verschiedene Rennstrecken. Ihr seht die gesamte Action von oben — inhaltlich ist **Double Clutch** eher als rasanter Rennspaß angelegt, denn als eine ernsthafte Simulation zum Thema Motorsport. Ob das Spiel mit dem innovativen Trio-Modus etwas taugt, erfahrt Ihr in einer der nächsten Ausgaben.

Rechtzeitig zur Veröffentlichung des Spiels gibt's auch schon den passenden Joystick: Der **Power Clutch SG** erinnert optisch an den Arcade Power Stick von Sega und bietet auch ähnliche Features. Er verfügt über eine Zeitlupenfunktion und "Turbo Control". Letztere Fähigkeit erlaubt es Euch, die Abfrage der Feuerknöpfe individuell zu justieren — über 20 Schüsse sind damit laut Ascii pro Knopfdruck und Sekunde möglich!

Praktisch für mobile Videospieler ist das **Game Gear Carry All**: In den stabilen Hartplastikkoffer (mit Trageriemen) passen neben dem Game Gear Kabel, Netzteil, Standard-Adapter und das aufladbare Batterie-Set. Außerdem dürft Ihr bis zu neun Spielmodule oder vier Spielmodule und den TV-Tuner einpacken. Wann und ob **Double Clutch**, **Power-Clutch-Joystick** und **Carry All** auf den deutschen Markt kommen, ist noch geklärt. Ungeduldige Sega-Fans sollten sich schon jetzt an die üblichen Importquellen wenden.



Rennaction zu dritt



Demnächst: Double Clutch



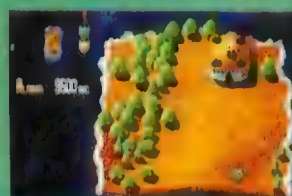
VIRGIN DREHT AUF

Das englische Softwarehaus Virgin dreht auf: Nach **Chuck Rock**, **Terminator** und **Speedball 2**, stehen bereits die nächsten Produkte für die Sega-Familie ins Haus. In der nächsten Ausgabe lesen wir die überarbeitete Version des Prügel-sport-Klassikers **Speedball 2**

und stellen Euch das epische Strategiespiel **Megalomania** (beide Mega Drive) vor. Außerdem in **VIDEO GAMES 9/92**: Ein exklusiver Preview des McDonalds-Titels und Sonic-Konkurrenten **MC Kids**, das jedoch erst Anfang nächsten Jahres erscheinen wird.



Fürs Mega Drive: MC Kids...

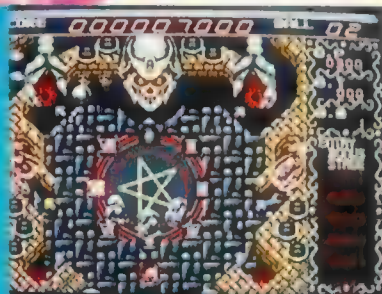


...und Megalomania

NEUER NAME, ALTES SPIEL

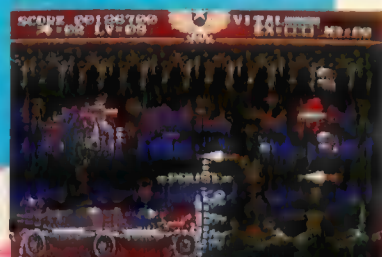
Importspezialisten werden folgende zwei Neuerscheinungen für das Mega Drive schon kennen, denn trotz verändertem Namen gab's sowohl **Empire of Steel** als auch **Dragon's Fury** bereits in einer japanischen Version. Das horizontal scrollende Ballerspektakel **Empire of Steel** testeten wir vor zwei Monaten in der **VIDEO GAMES 6/92** als "Steel Empire". Trotz schöner Grafik im ungewöhnlichen Jules-Verne-Ambiente ist der Spielspaß gebremst, denn technische Schlamperei läßt die Action schnell zum zähen Flug im Zeitlupenmodus werden. Mit einer Spielspaßwertung von 64 Prozent konnte es sich trotzdem noch klar über dem Durchschnitt platzieren.

Ein gutes Gedächtnis besitzen Mega-Drive-Besitzer, die sich auch an die japanische Variante von **Dragon's Fury** noch erinnern. Vor mehr als einem Jahr erschien dieser Flipper als "Devil Crash" erstmalig in Deutschland. Unseren ausführlichen Test findet Ihr in der vierten **VIDEO GAMES** des vergangenen Jahres. Da sich der Flipper im Grusellook damals eine Spielspaßwertung von sattem 73 Prozent erspielte und bis heute kein ernsthafter Konkurrenztitel erschien, sei Euch **Dragon's Fury** auch 1992 noch uneingeschränkt empfohlen.



"Neu" fürs Mega Drive: Aus Devil Crash wurde "Dragon's Fury"...

...aus Steel Empire "Empire of Steel".



ENGINE-EREIGNISSE

Wenig Neuerscheinungen für PC-Engine-Fans — bevor die große Vorweihnachtswohle heranspült, werfen wir einen Engine-spezifischen Blick zurück auf die Chicago-Messe und stellen Euch einige "kleine" Neuheiten kurz vor.

Willkommen zur PC-Engine-Corner, die für dieses Mal im Umfang etwas geschrumpft ist — denn die guten Titel kommen erst in vier bis acht Wochen auf den Markt.

Auf der CES in Chicago hat sich gezeigt, daß die PC-Engine in Amerika noch quicklebendig ist. Im Laufe der nächsten Monate startet in den USA eine aggressive Werbekampagne für die Turbo Grafx und im Herbst erscheint dort die CD-ROM-bestückte Duo-Engine — hoffentlich mit dem verdienten Erfolg. Die Masse der vorgestellten Titel in Chicago war zwar klein aber durchaus fein: Famos sahen vor allem **Bonk 3** (Bonk kann jetzt schrumpfen und zum Riesen wachsen!), die Ballerei **Cyberbonk**, sowie die Final-Soldier-Fortsetzung **Soldier Blade** aus. Ebenfalls vielversprechend: **New Adventure Island**, in dem Master Higgins Engine-Land erforscht und **Dungeon Explorer**, das nur in einer Super-CD-Version ausgeliefert wird. Einige der genannten Titel können wir Euch bereits im nächsten Monat vorstellen.

In Chicago hat sich außerdem ein schon lange brodelndes Gerücht bestätigt: Die PC-Engine kommt im Frühjahr 1993 auf den europäischen Markt! Leider gab Axel Bialke von Hudson Soft Europe dazu keine weiteren Statements ab — es ist jedoch wahrscheinlich, daß die Duo-Engine (eine optisch aufgepeppelte PC-Engine mit integriertem CD-ROM 2) in

Davis Cup bietet Split-Screen-Tennis



Doremon 3 bietet nur Kindern Spielspaß



Builder Land bietet nette Tüftelunterhaltung

Saver Dodge muß man nicht haben



einigen europäischen Ländern erscheint. Wollen wir hoffen, daß die Toptitel nicht lange auf sich warten lassen.

Neben Galaxy spezialisiert sich jetzt übrigens auch Fandango auf importierte Hard- und Software für die PC-Engine. Interessanterweise verkauft Fandango die US-Turbo-Grafx mit Japanadapter. Mit diesem Gerät sind sowohl Japan-, als auch US-Spiele kompatibel. Gerade erschienen ist ein japanisches Buch mit Tests und Kritiken zu annähernd 400 Engine-Titeln — leider komplett in japanisch. Als Nachschlagewerk tut das 40 Mark teure "PC Engine Perfect Collection" aber trotzdem seinen Dienst.

Ein kurzer Blick auf fünf Neuerscheinungen:

Daisenvyaku 2 auf Super-CD ähnelt dem Strategieklassiker Neclaris, hat aber nicht dessen Klasse. Spielerische Schwächen, gepaart mit zahlreichem japanischem Text, machen das Modul nur für absolut Strategiesüchtige interessant.

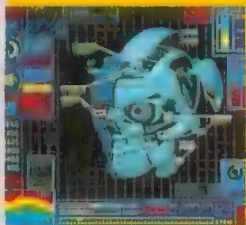
Doreamon 3 der dritte Super-CD-Streich von Hudson und zum Thema "Jump'n Run für Kids" — leider ist's wirklich nur für diese Zielgruppe geeignet. Jeder der Herausforderung oder anspruchsvollen Spaß erwartet, sollte die Finger davon lassen. 5- bis 9-jährige Spieler finden daran jedoch mehr Gefallen. Völkerball scheint in Japan populär zu sein, erfolgte mit **Saver Dodge** nun schon die fünfte

Umsetzung dieser Sportart für die NEC-Konsole. Leider macht das Spiel (auf Card, nicht CD) trotz der futuristischen Präsentation nicht überragend viel Spaß. Der französische Hersteller Loricel hat zwei seiner Computerspiele für die PC-Engine auf CD umgesetzt: **Builder Land** ist ein mittelmaßiges Tüftelspiel mit einem kleinen Jungen, den Ihr heil durch eine Hürden-gespickte Welt führen müßt. **Davis Cup Tennis** ist eine brauchbare Tennisvariante, die gegen "Final Match Tennis" aber völlig verblaßt.

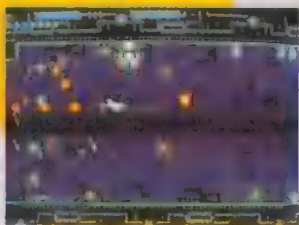
Lest noch unseren Kasten zum Thema Konami und Ihr seht rosigen Zeiten entgegen. In der nächsten **VIDEO GAMES** testen wir übrigens Hudsons *New Adventure Island* und *Soldier Blade*, mit etwas Glück gar schon *Bonk 3*. JULIAN EGGBRECHT



Vielversprechend: Castlevania kommt auf CD



Werden auch deutsche Fans dieses Cyberpunk-Adventure spielen können?



Auf Gradius II warten die Heimballerer seit langem



Zoomt und dreht Xexex auch auf der Engine?



Die Bibel für den Engine-Fan gibt's bisher nur in japanisch

Konami kommt

Gestärkt durch ihre Anfangserfolge auf Card (siehe **VIDEO GAMES** 1/92 und 2/92), steigt jetzt auch Konami ins Super-CD-ROM-Geschäft ein. Erstes CD-Produkt ist *Snatcher*, das im Herbst in Japan erscheint und verdammt gut aussieht. Leider werdet Ihr bei diesem Adventure im Cyberpunk/Blade-Runner-Stil über massenweise Japano-Text stolpern. Danach erscheinen bis Anfang 1993 drei weitere Titel auf Super-CD: *Castlevania* ist eine Umsetzung des gleichnamigen Automaten (ja, den gab's wirklich!) und wirkt optisch fast besser als die Super-Nintendo-Version. Genug der Vor-schußlorbeeren. Danach erscheint *Gradius 2* (Vulcan Venture), der unbestritten beste Teil der Gradius-Automaten-Serie. Ballerfans können schon mal die Daumen vorwärmen. Völlig überraschend schließt diesen Reigen die Umsetzung des neuesten Konami-Ballerhits *Xexex*. Mal sehen, ob die grafisch pompöse und mit 3-D-Effekten gespickte Ballerei auf der Engine etwas übersichtlicher geriet als auf dem Automaten.

AMERICAN GAMES DIRECT

GAME

N - E - T - W - O - R - K

||||||| (EUROPE) INC |||||

22 STATION SQUARE, PETTS WOOD, LONDON BR5 1NA, ENGLAND.
TEL: (44) 689 897000 FAX: (44) 689 890675

SPEZIALISTEN IM GROSSHANDEL FUER GAMES' CONSOLES

MEGADRIIVE • GAMEGEAR • SUPER NES • GAMEBOY

KUNDEN GOLD SERVICE

STAENDIGER PROMOTION MIT DIE GÜNSTIGSTEN PRIESE

U.K. VERSAND MIT SCHNELLSTE LIEFERUNGEN

DEUTSCH SPRECHENDE KUNDEN SERVICE

U.S. VERSAND FUER GROSSE KUNDEN

SOFORT GRATIS DEALER INFORMATION

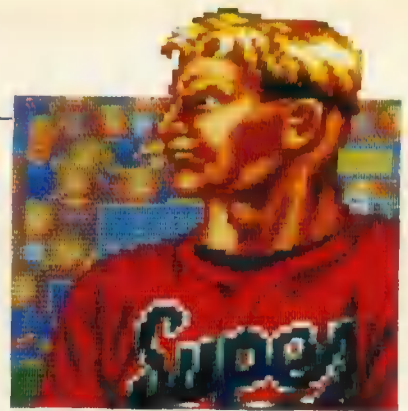
REGEL MAESSIGER TELEFONKONTAKT

WIR SIND EINE AMERIKANISCHE FIRMA UND HABEN
LANGE ERFAHRUNG IN U.S. VIDEO SPIELE. WIR HABEN
STAENDIG GROSSE RESERVEN AUF LAGER, UND MIT
UNSERE GOLD SERVICE KOENNEN WIR SIE VERSICHERN
DAS SIE IN BESTEN HAENDEN SIND.
RUFEN SIE NOCH HEUTE UNSERE SALES
DESK AN UND ERFAHREN SIE MEHR.

TEL: (44) 689 897000

GROSSHANDELS FILIALEN IN: LONDON • PARIS • BOSTON

NEO GEO



Ruhe im Neo-Geo-Lager: Für uns ein Anlaß, um zwei aktuelle Module der letzten VIDEO GAMES genauer unter die Lupe zu nehmen.

Eingeschworene Sportspielfans haben vor geraumer Zeit ein Neo-Geo-Spiel bis zum Exzeß bearbeitet: "Baseballstars Professionell". So ließ die Fortsetzung **Baseballstars 2** nicht lange auf sich warten. Wir haben Euch das Spiel zwar schon in der letzten VIDEO GAMES kurz vorgestellt, wollen aber dennoch einen genaueren Blick auf den neue Sporttitel werfen. "Baseballstars 2"

ist bereits das dritte Baseballspiel von SNK. Im Gegensatz zum futuristischen "Super Baseball" befinden wir uns wieder auf der Erde des 20. Jahrhunderts, wo zwei von zwölf Teams gegeneinander antreten. Jedes Team hat unterschiedliche Stärken, die im Auswahlbildschirm angezeigt werden. Noch vor der Teamanwahl hat der Spieler die Chance, den Spielmodus einzustellen: "Pennant Race" (gewinne 15 Spiele bis zur Meisterschaft) oder Teammodus (zwei Spieler gegeneinander). Ergänzend können Anfänger "Auto Operation" anwählen, damit die Feldspieler automatisch in Ballrichtung laufen und nur noch die Feinarbeit beim Auffangen zu leisten ist. Natürlich werden auch alle weiteren

Baseballstars 2 sieht viel imposanter aus als Teil 1



Titel	Genre	Kapazität	Hersteller	Wertung
Baseballstars 2 Ninja Commando	Sport Action	68 MBit 54 MBit	SNK Alpha	empfehlenswert für Fans



Mit der Extra-Magie räumt man die Feinde weg

sen, wie die Verfassung des jeweiligen Sportlers ist. Das erleichtert den Spielerwechsel zur richtigen Zeit. Fängt der Werfer an, erschöpft nach Luft zu ringen, sollte man an einen von drei anderen Pitchern denken. Wie bei "Super Baseball 2020" ist es ebenso möglich, die Spieler bis zu fünf Mal pro Spiel aufzupowern, d.h. sie bekommen ein dickeres Bat in die Hände und dopen sich mit einer Flasche Getorade. Zwischenzeitlich taucht Euer Manager auf und vermag Euch ein Power-Up oder einen neuen Spieler. Nach dem Abschlag hält der 3-D-Chip länger als beim Vorgänger die perspektivische "vonschräg-oben-Ansicht" durch. Dadurch muß man noch in die Tiefe laufen und es ist gewöhnungsbedürftiger, den Spieler gleich richtig zu platzieren. Einige grafische Gags (vergrößerte Szene beim Catch-Out, Spieler beschwert sich beim Schiedsrichter nach einem knappen "Aus") lockern den Spielverlauf auf.

Die Musik klingt etwas hektisch und nicht so vollendet wie die des Vorgängers. Dafür sind wieder die bekannten Kommentatoren dabei und überschütten mit Sprachausgabe — manchmal quatschen jedoch zuviele Stimmen wild durcheinander. Trotzdem ist die aggressive Baseball-Fortsetzung empfehlenswert. Zur Spielbarkeit von "Baseballstars" gesellt sich die Action und Betriebsamkeit von "Super Baseball 2020".

Bei **Ninja Commando**, der zwei-

ten Neuheit, geht's "Ikari Warriors"-mäßig zu Werke. Mit den drei bekannten "Ninja Combat"-Sprites und einigen typischen Waffen macht Ihr Euch von unten nach oben auf den Weg durch sieben Zeitzonen voller gefährlicher Halunken. Euer Weg führt durch die Steinzeit, das Reich der Ägypter, Japan, den zweiten Weltkrieg und — gleich zweimal — durch die Zukunft. Euer Auftrag ist, den größt-wahnsinnigen Spider auszuschalten. Verschiedene Special-Waffen (Feuerdampf, ein hilfreicher Drache, sowie ein Superwirbelsturm) säubern den Bildschirm in besonders heiklen Situationen. Zusätzlich könnt Ihr Eure Standardwaffe mit dem A-Feuerknopf "hochbeamen".

Leider bietet "Ninja Commando" wenig Abwechslung und ist auch technisch amateurhaft — das Scrolling ruckelt und zuckelt. Von Alpha Denshi ist man besseres gewöhnt. Die Grafik ist nett, doch kann kaum motivieren, länger unter die Ninjas zu gehen. Hinzu kommt eine träge Steuerung.

Memory-Card-Schummeler haben das Spiel in 35 Minuten durchgespielt. So ist "Ninja Commando" nur für hartgesottene Ikari-Fans geeignet, die sich an digitalisierten Schreien und massenweise umfallenden Sprites ergötzen können.

Im nächsten Monat stellen wir Euch u.a. das Spiel **King of the Monsters 2** vor — mit 78 MBit das bisher speicherintensivste Spiel. ak



Massenweise Todesopfer bei Ninja-Commando



Im letzten Level trifft Ihr nochmal auf alle Endgegner

Regeln berücksichtigt: Dreimal "Aus" bedeutet Wechsel des schlagenden Teams, ein Strike kommt einem "Aus" gleich und drei Feldmarken müssen von den Spielern überlaufen werden, bis ein Punkt gutgeschrieben wird. Home Runs gibt's ebenfalls: Schlägt der Batter den Spielball über die Spielfeldbegrenzung, gibt's so viele Punkte wie Spieler auf dem Feld.

Spielerisch hat sich also gegenüber dem ersten Teil nichts getan — sogar die Steuerung ist gleich geblieben. Nach wie vor werden alle vier Feuerknöpfe sinnvoll ausgenutzt.

Dafür hat sich die Aufmachung des Spiels geändert: Daß die Konterfeis der Spieler in den oberen Ecken abgebildet werden, ist nicht die einzige Neuerung. Dort oben kann man able-

ATARI-ASPEKTE

Jenseits des Messetrubels zeigte uns Atari einige neue Lynx-Spiele, die pünktlich zum Weihnachtsgeschäft auf den Markt kommen sollen. Wir wagen einen ersten Blick auf das ungleiche Modul-Trio.

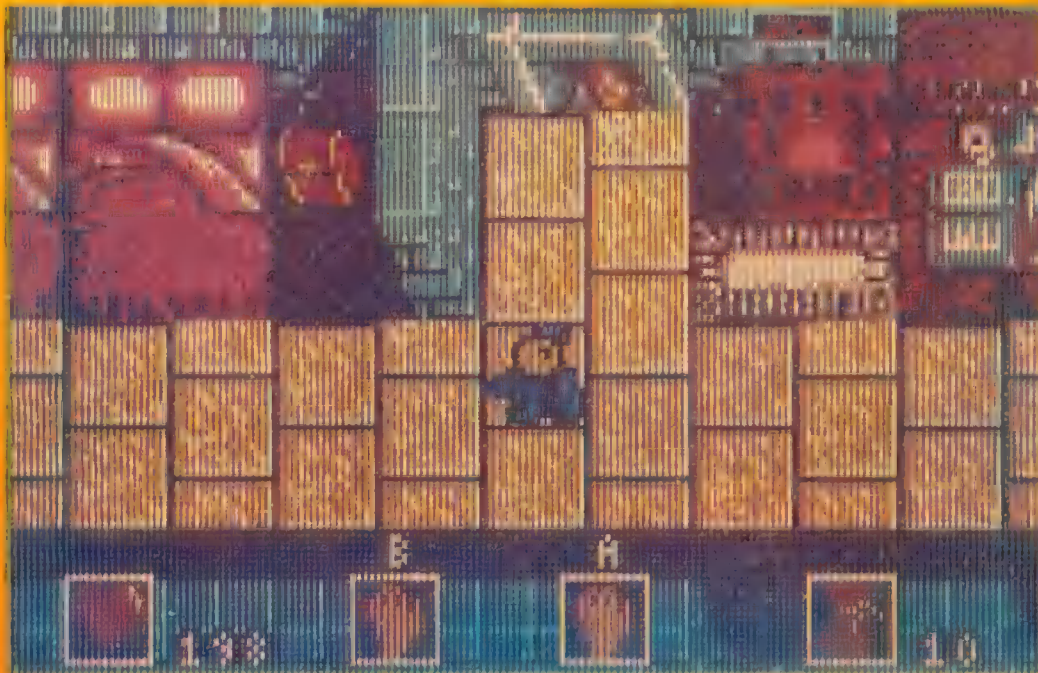
♦ Mit **Baseball Heroes** wird die Sportspielpalette fürs Lynx um ein Modul bereichert. Auch wenn diese Sportart in Deutschland nicht besonders beliebt ist, so freut sich zumindest ein Redaktionsmitglied infernalisches auf die Simulation: Baseball-Freak Michael Paul wollte das Bild erst nach mehrmaliger Androhung



Zubehör total: Im Bild sieht Ihr unter anderem verschiedene Taschen, die das Handheld auf einem Transport vor größeren Schäden bewahren.



Ganz oben seht Ihr **Kung Food**, darunter **Baseball Heroes**



Mit Daemonsgate kommen die Rollenspieler auf ihre Kosten

von Joypad-Entzug wieder herausrücken. Bis zu vier Personen dürfen bei den "Baseball Heroes" pitchten; Statistiken geben Aufschluß über Kraft und Ausdauer der Athleten.

Weit weniger hektisch, dafür um so gruseliger geht's bei dem Rollenspiel **Daemonsgate** zu. Ein Abenteuer-Duett schlägt sich durch monsterdurchsetzte Landschaften, klappert einen Dungeon nach dem anderen ab und wehrt sich mit hilfreichen Zaubersprüchen und diversen Gegenständen. Es wird interessant zu sehen, ob "The Guardians — Storm over Doria" oder "Daemonsgate" das Rennen um die Gunst der Rollenspieler gewinnen.

Kung Food läßt Euch das tägliche Essen mit anderen Augen sehen. So müßt Ihr beispielsweise als Karotte den mühsamen Weg von der Küche, an all den gefährlichen Elektroschnecken vorbei, in den Garten finden. Wer landet schon gerne in der Saftpresse... mg

VIENNA COMPUTER SERVICE

PC und AMIGA Hard- und Software; Fordern Sie unseren umfangreichen Katalog an. Schreiben Sie an:

V.C.S., Aichholzgasse 30/3/32
A-1120 Wien Tel.: 83-93-813
Österreich Fax: 815-31-66

Sie können täglich 24 Stunden bestellen.
 Unser Büro ist von Montag bis Freitag von 10 bis 18 Uhr besetzt.
 Außerhalb dieser Zeiten können Sie auf den Anrufbeantworter sprechen.

VIDEO-BAZOOKA

Videospielpioniere schossen noch mit primitiven optischen Plastikpistolen auf schwarzweiße Blockgrafik. Nintendo griff die Idee auf und präsentiert nun das **Super Scope** fürs Super Nintendo.

◆ Nintendos neue "Wunderwaffe" (bisher nur als Import erhältlich) macht einen militanten Eindruck: Äußerlich erinnert das Super Scope an eine handliche Laserkano direkt aus dem neuesten Science-fiction-Film.

HARDWARE UND HANDLING

Die Wumme trägt Ihr wie eine kleine Panzertast auf der Schulter. Das Gewicht ist gering und wird so auch jüngeren Scharfschützen keine Probleme bereiten. Durch einen sogenannten "Di-Opter" (vergleichbar mit Kinn- und Korn beim konventionellen Gewehr) visiert Ihr Euer Ziel auf dem Bildschirm an. Welches Auge Ihr zum Anvisieren benutzt bleibt Euch überlassen, denn die oben angesprochene Zielvorrichtung läßt sich bequem von einer Seite auf die andere verfrachten. Nintendo empfiehlt im beiliegenden englischen Handbuch das, Super Scope nicht länger als zehn Minuten zu benutzen, um Augenschmerzen und eventuelle Folgeschäden zu vermeiden. Eine schonende Methode, trotzdem weiterzuspielen ist das Umstecken des Visiers — damit wird das Zielauge gewechselt. An der Oberseite des Infrarotgewehrs befin-

Feindliche Raketen fangt Ihr bei Intercept ab



LazerBlazer besteht aus drei sehr ähnlichen Spielen



Auch in Confront müßt Ihr ballern, was das Super Scope hergibt



In Engage nehmen Euch gegnerische Raumschiffe unter Beschuß

den sich Feuerknopf, Pausetaster und Power-Schalter. Mit letzterem stellt Ihr bei besonders garstigen und zahlreichen Alienhorden das Dauerfeuer ein. Im hinteren Abschnitt des Gehäuses fristen die Batterien — sechs Stück Mignonzellen — ihr Dasein. Die Schultervorrichtung besteht aus Plastik und ist nicht gepolstert. Wegen des geringen Gewichts der Waffe führt das trotzdem nicht zu Ermüdungserscheinungen oder sogar zu Schmerzen. Zur zielsicheren Führung trägt auch der vordere Griff bei, in

dem sich ein weiterer Knopf befindet. Normalerweise dient er als Cursor: Ist er gedrückt, zeigt ein kleiner Punkt auf dem Bildschirm Euer aktuelles Ziel. Für bestimmte Spiele läßt sich diese Funktion auch individuell belegen. Wie übermittelt das Super Scope die Steuerdaten an die Konsole? Als Empfänger der Lightphaser-Signale dient ein kleines graues Kästchen, das auf dem Fernseher oder Monitor seinen Platz findet. Über den zweiten Joypad-Port wird die Verbindung zum Super Nintendo hergestellt.

Zu Beginn jeder Ballerei justiert Ihr Euren Pseudolaser und stimmt ihn auf die Position des Infrarotempfängers ab. Verstellt sich die Justierung im Eifer des Gefechts, drückt Ihr die Pausetaste. Mitten im Spielgeschehen könnt Ihr dann Eure Wumme neu einstellen. Außerdem müßt Ihr auf ausreichenden Abstand zum Bildschirm achten. Dieser variiert je nach Diagonale der Bildröhre zwischen 2 bis 5 Metern.

DIE SPIELE

Was gibt's als Kanonenfutter? Zur Zeit nur das Komplettangebot ("Super Scope 6"), bestehend aus Lightphaser und einem Modul, auf dem sechs Spiele darauf warten, von Euch unter



Die Auswahlmenüs werden über das Super Scope angesteuert

Beschuß genommen zu werden. Tatsächlich beherbergt das Modul nur zwei Spiele mit je drei unterschiedlichen Variationen: Bei **LazerBlazer** liegt es an Euch, die Erde erfolgreich vor den Angriffswellen erobersüchtiger Aliens zu verteidigen. Drei verschiedene Spieltypen (Intercept, Engage, Confront) stehen zur Auswahl. In Intercept verteidigt Ihr Euren Planeten mit dem Super Scope gegen Raketen salvaen und feindliche Ufos. Die horizontal von beiden Seiten auftauchenden Geschosse lassen sich mit geübtem Auge über den Radar orten und gebührend empfangen. Da Eure Abwehr raketen eine größere Distanz bis zum Ziel zurücklegen müssen, ist neben Fingerfertigkeit auch präzises Timing angesagt. Entscheidet Ihr Euch für Engage, steht Euch eine Konfrontation mit feindlichen Kampfraumern aus den Tiefen der Galaxy bevor. Auch hier sorgt ein Radar für die Früherkennung der ins Bild zoomenden Gegner. Confront bringt nur die Wüste als Hintergrund, ansonsten aber keine Veränderungen

ins Spiel. Aliens, die auf dem Planet Erde landen, müssen von Euch abgefangen und eliminiert werden. Das Grundschemata aller drei LazerBlazer-Varianten ist effektives Ballern mit möglichst hoher Trefferquote bei geringem Munitionsverbrauch.

Auch **Blastris**, ein Tetris-Verschnitt, ist in drei Spiele unterteilt. Mole Patrol, der extravagante Teil des Trios, hat mit dem russischen Blockstapeln nichts zu tun. Ihr werdet mit Eurem Super Scope zur Schädlingsbekämpfung degradiert und müßt einen Garten von zerstörerischen Maulwürfen befreien. Aus zwölf Erdlöchern tauchen die rastlosen Gräber auf. Mit einem gezielten Schuß pustet Ihr sie Richtung Horizont.

Ein Horizontal-Tetris mit Ballereinschlag ist Blastris A. Unförmige Blöcke werden auf Paßform zurechtgeschossen. Die Gebilde sind jedoch nicht beweglich — weder nach oben, noch nach unten. Produziert Ihr durch geschicktes Dezimieren der Kästchen eine gleichfarbige Vertikale, löst sich diese auf. Blastris B sieht



In der A-Variante von Blastris schweben die Steinchen horizontal



Blastris B ist ein simpler Tetris-Clone, die Flugbahn der Steinchen ist nicht beeinflussbar

dem russischen Verwandten noch ähnlicher. Wie bei der A-Version, könnt Ihr keinen Einfluß auf die Bewegung der Steine ausüben. Diesmal fallen einzelne, farblich unterschiedliche Quader zu Boden. Schießt Ihr auf einen Block, ändert er seine Farbe. Mindestens drei gleichfarbige Kästen diagonal, vertikal oder horizontal führen zum Auflösen und schaffen neuen Platz.

Das beigelegte Six-Pack reißt niemanden vom Hocker, demonstriert aber die Leistungsfähigkeit und Präzision des Super Scope. Bleibt nur noch auf die passenden Modulknaller zu warten. pa



Sega strikes back: The Menacer

Bringt einer der beiden Videospielgiganten ein neues Produkt auf den Markt, folgt postwendend die Antwort der Konkurrenz. Hauptunterschied zwischen beiden Geräten ist das Visier: Beim Menacer werden durch das Doppelrohr beide Augen gleichzeitig beschäftigt. Ob diese Vorrichtung augenfreundlicher ist, wird sich beim Test in einer der nächsten Ausgaben herausstellen. Außer dem aufgemotzten "Stereovisier" befinden sich auch alle Feuerknöpfe an anderen Stellen. Diese sind als Taster ausschließlich in dem U-förmigen Doppelgriff untergebracht.



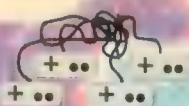
Alptraum eines Hobbygärtners: die Maulwürfe aus Mole Patrol



Coming soon

Im Oktober dieses Jahres erscheint in den USA mit **Battle Clash** ein weiteres "reines" Super-Scope-Modul. Über mehrere Level eröffnet Ihr das Feuer auf neun unterschiedliche Gegnertypen. Ver-

schiedene Waffensysteme erleichtern bei gezielter Anwendung das Durchforsten der Stages. Einen ersten grafischen Eindruck vermitteln Euch unsere Bildschirmfotos.



GRUPPEN-DYNAMIK

Das Vorurteil, Videospielen würde vereinsamen, ist längst widerlegt: Seit es für Konsolen und Handhelds Spiele gibt, die Ihr gleichzeitig zu zweit oder zu mehreren spielen könnt, ist Geselligkeit am Joypad angesagt.

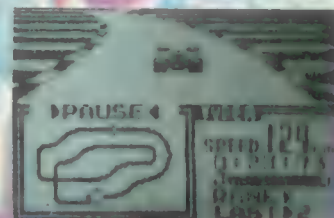
ren Spielern am Geschehen. Auch bei denen, die Kämpfer nacheinander ans Pad müssen, sind ausgeklammert. Aufgrund der riesigen Menge an Zwei-Spieler-Modulen findet Ihr am Schluß dieses Artikels eine Liste derer, die Ihr unbedingt mal zu zweit ausprobieren solltet.

JAN BARYSCH

gegenseitig gekillt haben oder in den Hinterhalt geralen sind, hat sich schon oft bewährt. Auch bei diesem turbulenten Labyrinthgerangel gilt: Mit steigender Feindenzahl wächst auch der Spielspaß.

F1 Race Super R.C. Pro-Am Spirit of F1

Was für Rennspiele im allgemeinen gilt, trifft auf Game-Boy-Rasereien im speziellen zu: Gegen einen menschlichen Gegner zu fahren macht viel mehr Spaß, als gegen den Prozessor anzutreten. Und wenn gleich vier Pilo-



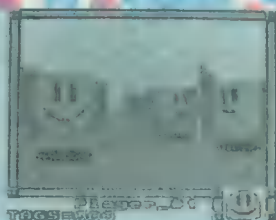
F1 Race scrollt in 3D auf Euch zu

GAME BOY

Mit dem Joypad in der Hand gegen schauerliche Monster zu kämpfen oder liese Bösewichte plattzumachen, wird auf Dauer etwas langweilig. Der Gegner ist dabei immer nur so gut oder schlecht wie das Programm, begrenzt in seinen Manövern und stur in der Vorgehensweise. Gegen einen oder gar mehrere menschliche Gegner anzutreten, ist reizvoller. Nie weiß man, was der andere als nächstes plant. Geschick und Reflexe des Gegners entscheiden das Spiel. Statt unveränderlichen Computerbewegungen (die kennt man schnell auswendig) gibt's den abwechslungsreichen Wettstreit zwischen Kontrahenten aus Fleisch und Blut – erhitzte Gemüter inklusive. Natürlich kann aus dem Gegeneinander auch ein Miteinander werden. Seite an Seite mit dem Waffenbruder sinken die Chancen der einst übermächtigen Feinde rasch auf die Hälfte. Überschreitet die Spielerzahl das Pärchen, steigt auch der Spielspaß in die Höhe. Spannende Wettkämpfe und Bildschirmturniere bis in die frühen Morgenstunden sind oft die Folge.

Wir nehmen für Euch die verschiedenen Konsolen und Handhelds in bezug auf ihre Mehr-Spielerfähigkeit unter die Lupe. Ebenso werfen wir ein kritisches Auge auf Software und zusätzliche Hardware, die Ihr für Videowettkämpfe benötigt. "Multi-Player" bedeutet für uns die gleichzeitige Teilnahme von zwei oder mehre-

Wie auch bei allen anderen Handhelds, benötigt Ihr für Multi-Player-Action auf dem Game Boy für jeden Spieler ein Modul und natürlich ein Handheld. Zwei-Spieler-Kämpfe werden mit dem jedem Game Boy beigelegten Linkkabel ermöglicht. Für den Drei- bis Vier-Spieler-Modus muß der Vier-Spieler-Adapter herhalten – den gibt's nur als Zubehör oder als Beigabe zu dem Rennspiel "F1 Race".

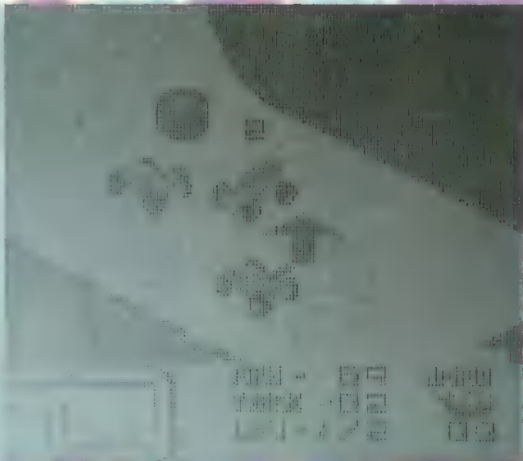
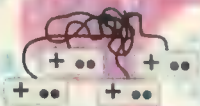


Paranoia im Quartett

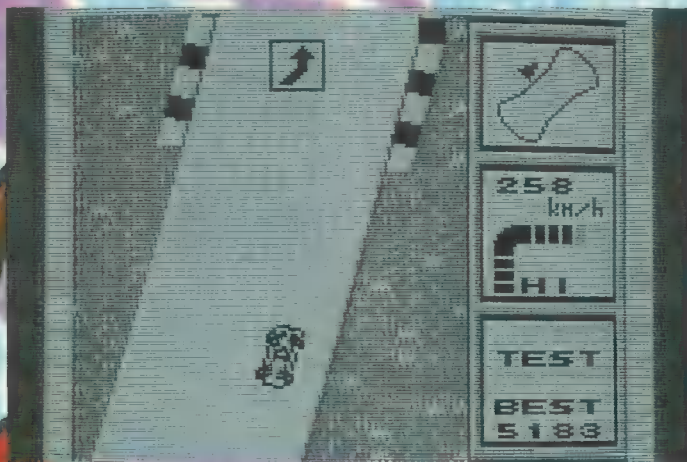
Faceball 2000

Bis zu vier Spieler nehmen als dämlich grinsende Smiley-Visage gleichzeitig am 3-D-Labyrinthspiel "Faceball 2000" teil. Alle Spieler werden an verschiedenen Punkten des Labyrinths ausgesetzt und versuchen, lebendig den Ausgang zu erreichen. Natürlich wird auf alles geschossen, was sich bewegt, egal ob es sich um einen gegnerischen Smiley oder einen Computergegner handelt. Die Taktik: sich aus der Übersichtskarte strategisch günstige Positionen herauszuspielen und zu besetzen, bis alle Mitspieler sich





Gerangel um Extras gehört zum Rennalltag von Super R.C. Pro-Am



Konamis Spirit of F1 beeindruckt durch flotte Grafik

liggestellten Reihen des Gegners postwendend auf den eigenen Bildschirm geknallt. Zum Glück haben diese Zeilen immer an derselben Stelle ein Loch — seid Ihr flink, sieht Euer Konkurrent seine Steine bald wieder. Es wäre jedoch auch möglich, zu warten und die Stelle über dem Loch freizuhalten. Dann schießt Ihr dem Gegner nach der vierten Fremdzeile mit unverholener Schadenfreude einen "Tetris" zurück!

LYNX

Mit Ataris Farb-Handheld sind Massenspielerereien mit bis zu acht Teilnehmern möglich. Aber auch hier gilt: Jeder Spieler braucht das entsprechende Modul, sein eigenes Handheld und ein Comlynx-Kabel.



Checkered Flag

Das Videorennspiel mit dem größten Teilnehmerfeld ist "Checkered Flag" für das Lynx. Bis zu sechs menschliche Rennfahrer gehen an den Start. Ob Ihr als Mann oder Frau an den Start geht, hat auf das Spiel zwar keinen Einfluß, rast Ihr jedoch als erster durchs Ziel, wird der Unterschied der Geschlechter auf dem Siegereckchen deutlich. Im Rennen seht Ihr sowohl Eure Position im Feld als auch auf der Strecke eingeblendet. Zusätzlich ist Euer Wagen mit zwei Rückspiegeln ausgestattet — damit habt Ihr die abgehängten Gegner immer im Blickfeld. Doch Vorsicht, bei jedem Crash bekommen Eure Spiegel ein paar Sprünge ab. Einen Miltstreiter am Überholen zu hindern, kann also kräftige Nachteile mit sich bringen. Die einzige Werkstattoption bei "Checkered Flag" ist die Schaltung: Zwischen Automatik, Vier-Gang- und Steben-Gang-Getriebe wählt Ihr vor dem Start. Unsere 74-Prozent-Wertung (in VIDEO GAMES 3/91) stellt ein Spielspaßmittel dar: zu sechst ist das Rennspiel ganz klar "Super". Auch als Solofahrer könnt Ihr also getrost zugreifen und Euch die Zeit bis zum Eintreffen der restlichen fünf Fahrer vertreiben.

ten aus Fleisch und Blut an den Start gehen, gibt auch der Spielspaß Vollgas. Erfahrungsgemäß sollten sich die Spieler, so weit wie es die Link-Kabel zulassen, auseinandersetzen, damit es nicht zu Rempeleien kommt. Die drei rasanten Bolzenwettkämpfe unterscheiden sich hauptsächlich durch unterschiedliche Blickwinkel: Bei F1 Race seht Ihr die Renner von hinten und die Strecke scrollt à la Pole Position auf Euch zu. Super R.C. Pro-Am erlebt Ihr aus der Vogelperspektive mit seitlich verkürzter Darstellung der Wagen und Spirit of F1 komplett von oben. Für Renn-Freaks mit gleichgesinntem Freundeskreis lohnt sich

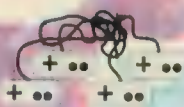
die Anschaffung des Vier-Spieler-Adapters in jedem Fall. Hier möchte ich gleich noch eine Berichtigung hinzufügen: "Spirit of F1" wurde von uns als Importversion getestet, lief damals jedoch noch unter dem Namen "F1 Spirit". Die offizielle Version bringt Konami im Herbst auf den Markt.

Tetris

Die meisten Game-Boy-Besitzer haben dank des zum Standardzugehörgehenden Moduls und Link-Kabel sicher schon mal "Tetris" zu zweit gespielt und wissen den Zwei-Spieler-Modus ("Na warte, gleich schick ich's Dir rüber!") zu schätzen. Für diejenigen, die's noch nicht probiert hat



ben, hier nochmals eine kleine Inhaltsangabe: Spielt Ihr zu zweit die A-Variante werden dem Spieler die fer-



MULTI-PLAYER



Warbirds

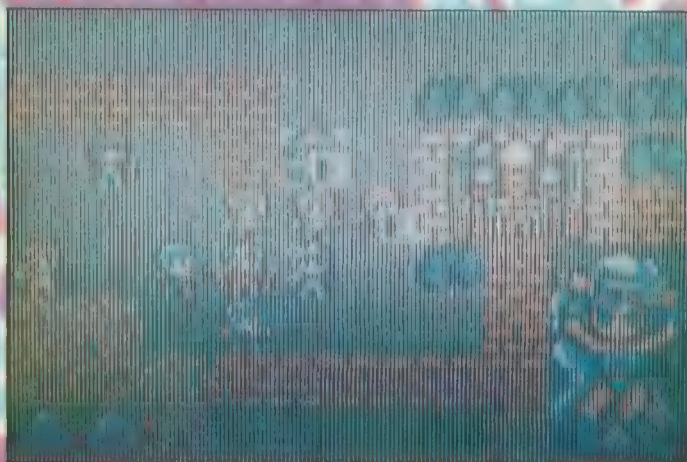
Was sich sonst nur auf hochgezüchteten PCs tummelt, gibt es auch fürs Lynx: Flugsimulationen. Bei "Warbirds" wurde zwar auf naturgetreues Flugverhalten und authentische Armaturen verzichtet, dafür hat Atari der pflegeleichten Pseudo-Simulation einen Multi-Player-Modus dazugepackt. Sage und schreibe, sechs Bruchpilo-

ten machen gleichzeitig den Luftraum unsicher und ballern sich gegenseitig mit ihren MGs vom Himmel — "Dogfight" hoch sechs! Da es keine Extras oder Bodenziele gibt, wird der Einzelspieler-Modus schnell langweilig. Bevor Ihr also nicht mindestens einen gleichgesinnten Bruchpiloten gefunden habt, der sich mit Euch in die Lüfte schwingt, solltet Ihr "Warbirds" im Regal stehen lassen.

Slime World

Das Paradebeispiel für Gemeinschaftssinn ist die rutschige Dungeonballerei "Slime World" von Epyx. Wenn die Spielerzahl die legendäre 8 erreicht hat, macht's am meisten Spaß, zusammen die ekligen Unarinehmlichkeiten aus dem Weg zu räu-

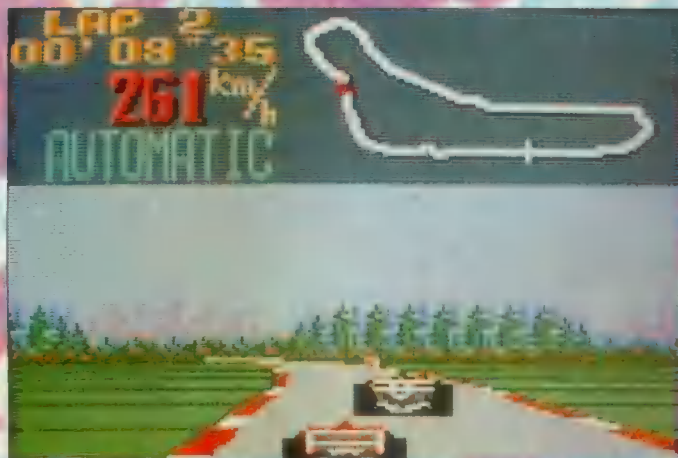
men und die feuchten Katakomben zu erforschen. Für hartgesottene Einzelkämpfer ist's auch reizvoll, alleine loszuziehen und gegen die anderen um die Wette zu laufen. Gerade dann tritt häufig der "Wo kommst Du denn her?"-Effekt auf, wenn sich zwei oder mehrere Spieler unvermittelt in derselben Höhle treffen.



GAME GEAR

Mit Segas Game Gear verhält es sich wie mit dem Game Boy: Der Zwei-Spieler-Modus wird mit zwei Modulen und einem Verbindungskabel mög-

lich. Die Ausnahme: Für das Game Gear existiert leider kein Vier-Spieler-Adapter und folglich auch kein Vier-Spieler-Spiel.



Super Monaco Grand Prix

Auch seinem Handheld hat Sega ein prima Rennspiel beschert. Bei "Super Monaco Grand Prix" darf per Link-Kabel zu zweit gefahren werden. Technisch übertrifft die Game-Gear-Version sogar die Konsolenvarianten. Natürlich macht das gut ausgestattete Rennspiel zu zweit am meisten Spaß.

Auf dem über der Piste eingeblendeten Kurs ist die augenblickliche Position des Gegners angezeigt. Das erhöht das Spannungsmoment nach dem Motto "Oh nein, Martin holt auf!".

Crystal Warriors

Ebenfalls empfehlenswert ist das Strategiespiel "Crystal Warriors". Die

Landschaft seht Ihr aus der Vogelperspektive, alle Charaktere leicht verkürzt von schräg oben. Um einen Level zu bewältigen, muß sich die eigene Party vom Ausgangspunkt zur nächsten Stadt durchschlagen. Bei Hindernissen werdet Ihr von einem gegnerischen Rudel halbdämonischer Prügelknaben. Kommt es zum Kampf, wird in ein Konfrontationsszenario umgeschaltet. Dort darf jeder Charakter zweimal angreifen. Danach werden die Hitpoints abgerechnet. Im Zwei-Spieler-Modus übernimmt der zweite Teilnehmer die Führung der gegnerischen Armee, und es wird Mann gegen Mann gekämpft. Verliert ein Männchen des Gegners alle Hitpoints, erhält der Sieger (wie in einem Rollenspiel) Erfahrungspunkte und Geld, mit dem er in der nächsten Stadt einkaufen und seine Charaktere aufrüsten kann.

NES

Auch für Nintendos 8-Bit-Konsole ist ein Vier-Spieler-Adapter im Angebot. Dieser belegt am NES beide Joypad-Eingänge und hat als kleines Extra zuschallbares Dauerfeuer für beide Feuerknöpfe der angestöpselten Pads.

Battleloads

Auf Nintendos 8-Bit-Konsole fällt sich's hervorragend zu zweit prügeln. Aktuelles Paradebeispiel sind Tradewests Kampfkroten, die "Battleloads". Da beide Krotenlenker zwar auf der Seite des Guten kämpfen, sich aber trotzdem in die Quere kommen können (sprich: sich gegenseitig verknöp-



pen), ist für zusätzliche Spannung gesorgt. Feinde haben jedoch gegen ein "Lurch-Duett" kaum eine Chance. Durch den hochwitzigen Spielablauf und den Reichtum an Abwechslung machen die Battleloads schon alleine tierisch Spaß, zu zweit allerdings bringt die actionlastige Krötenknüppelei mindestens doppelt so viel Laune.

Probotector

Seite an Seite geht's gleich weiter: In Konamis "Probotector" kämpft Ihr Euch zu zweit mit aufrüstbaren Power-Wummen durch scrollende Plattform-levels und 3-D-Sequenzen. Im Duett



ist sogar manchmal etwas zu viel Action auf dem Spielfeld geboten, dann wird's leider etwas unübersichtlich. Zu zweit werdet Ihr also nicht zwangsläufig leichter mit den üblen Horden fertig. Wenn Ihr Euch aber als eingespieltes Team vorwärtskämpft, ist's zu schaffen. Die Wertung von "Probotector" ist auch durch den Zwei-Spieler-Modus auf knackige 88 Prozent geklettert. Pro(b)biert's also auf jeden Fall mal zu zweit.

PS: Auch beim Nachfolger "Probotector 2", den wir in dieser Ausgabe testen, schlägt der Fun-Factor im Zwei-Spieler-Modus Kapriolen.

Nintendo World Cup

Zur Grundausstattung des Nintendo-Super-Sets gehört neben Tetris, Mario und einem Vier-Spieler-Adapter auch das Fußballspiel "Nintendo World Cup". Im Vier-Spieler-Modus bolzen

jeweils zwei Spieler in einer Mannschaft um den Sieg in der Konsolenmeisterschaft. Zur Übersicht laufen die Spielfiguren mit der Nummer des Spielers über dem Kopf herum. Am



unteren Bildschirmrand ist die Position der einzelnen Kicker auf dem Feld eingeblendet. Jagt Ihr zu viert dem Leder hinterher, ist die etwas klotzige Grafik und das gelegentliche Flackern entschuldbar; diese Mankos werden vom multi-player-typischen Spielspaß übertüncht.

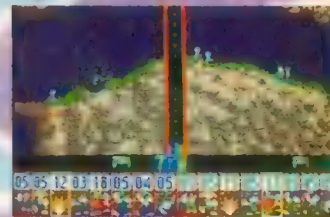
SUPER NINTENDO

Im Moment beschränkt sich die Zahl der Spieler, die gleichzeitig am Super Nintendo agieren können, noch auf zwei. Doch auch für zwei Teilnehmer gibt es außerordentlich spielspaßhaltige Module. Außerdem planen sowohl Nintendo, als auch ein paar namhafte Fremdhersteller die Entwicklung eines Vier-Spieler-Adapters.

Lemmings

Tausenden wuscheligen "Lemmings" den Weg ins Paradies zu ebnen, ist ein ausgesprochen fesselndes Unterfangen. Im Ein-Spieler-Modus kettelt eine allumfassende Tierliebe den Vi-

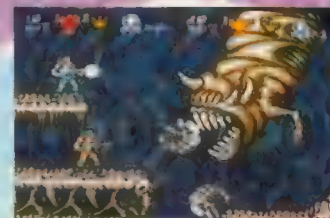
deospieler nächtelang vor den Monitor. Spielt Ihr zu zweit, ist die Thematik leicht abgeändert: Zwar müssen auch



hier möglichst viele der niedlichen Wanderer heil zum Ausgang geleitet werden, doch versucht jeder der Kontrahenten die Viecher durchs eigene Tor zu scheuchen. Der Bildschirm ist senkrecht geteilt: Dort wird sabotiert und umgeleitet, blockiert und gesprengt. Das Wort "Konkurrenz" bekommt im Zwei-Spieler-Modus von Lemmings völlig neue Dimensionen.

Super Contra

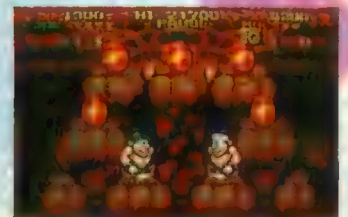
"Super Contra" ist kein offiziell erhältliches Modul. Die deutsche Version des Actionknallers heißt "Super Probotector" und wird von Konami im Herbst dieses Jahres veröffentlicht. Nur der Name und das Aussehen der



Spielfiguren wurde dabei leicht modifiziert. Statt dem index-gefährdeten menschlichen Söldner steuert Ihr einen Kampfroboter. Aber nun zum eigentlichen Thema: "Super Probotector" ist überwiegend ein Horizontal-Scroller, in dem Euer Kampfroboter alles niedermäht, was ihm feindlich gesinnt ist — Motto: Bewegt sich's, ballert; rührt es sich nicht, macht's trotzdem platt. Im Zwei-Spieler-Modus ballert Ihr Seite an Seite mit Eurem Waffenbruder auf die unzähligen Feinde ein. Wechselt die Spielansicht in die Vogelperspektive, kann auch auf einem vertikal geteilten Bildschirm gespielt werden. Selbstverständlich wird der Spielspaß beim "besten Ballerspiel aller Zeiten" (meint zumindest Kollege Winnie) im Zwei-Spieler-Modus noch weiter hochkatapultiert.

Joe & Mac

Zwei Steinzeitkerle haben ein gemeinsames Problem: Ihre Frauen sind von einem feindlichen Stamm entführt worden. Da geteiltes Leid bekanntlich halbes Leid ist, machen sich "Joe & Mac" gemeinsam auf den Weg, die Höhlenschönheiten aus dem Käfig der Bösewichte zu befreien: Ihr ahnt es sicher schon: Ein Spieler übernimmt die Rolle des Joe, der andere steuert Mac durch die urzeitliche Umgebung. Die Entwickler haben sich speziell für den Zwei-Spieler-Modus einige zusätzliche Gags einfallen lassen: So könnt Ihr Euch gegenseitig



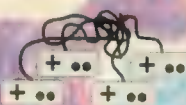
umherschleudern oder als Schutzschild benutzen. Die technische Brillanz (nahezu ruckelfreie, bildschirmfüllende Sprites) und das überwitzige Spielgeschehen machen schon den Ein-Spieler-Modus zu einem Genuß. Habt Ihr auch alle zusätzlichen Features des Duo-Modus im Griff, ist's einerseits nur noch halb so schwer und andererseits doppelt so lustig.

Turtles in Time

Das vierte Abenteuer der Kampfschildkröten führt durch die unterschiedlichsten Epochen. Das Thema ist jedoch das gleiche geblieben: prügeln und knüppeln, schlagen, treten und springen. In Konamis gelungener 16-Bit-Version dürft Ihr Euch vor dem Spiel aussuchen, mit welchem Turtle, d.h. mit welcher Bewaffnung Ihr das Spiel bestreitet. Bei der Animation der



gepanzten Prügelknaben haben die Programmierer ganze Arbeit geleistet. Auch eine ordentliche Anzahl Gags sind im Spielablauf enthalten. Feinde könnt Ihr dank 3-D-Chip in Richtung Mattscheibe "rausschmeißen, von ziellos umherflitzenden Sauriern werdet Ihr auf Pfannkuchformal plattgewalzt und besonders miese



MULTI-PLAYER

Gegner halten Euch fest, während ihre Kumpane Euch Saures geben. Zu zweit wird auf einem Bildschirm Seite an Seite auf Shredders Schergen eingedroschen, bis das Joypad raucht. Kameradschaftliche Absprache ("Laß ihn mir!") kann nichts schaden, ansonsten ist der Prügel Spaß im Duett fast grenzenlos.

Super Formation Soccer

Als eines der besten Fußballspiele des Jahres ist "Super Formation Soccer" gleich mit zwei verschiedenen Zwei-Spieler-Modi ausgestattet: Entweder kicken beide Joypad-Sportler



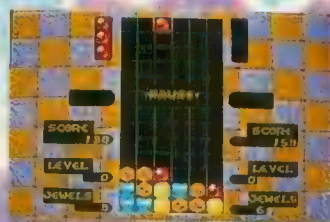
gemeinsam in der gleichen Elf gegen 16 Computerteams oder treten mit ihren Mannschaften gegeneinander an. In VIDEO GAMES 1/92 haben wir Super Formation Soccer bereits jedem Sportspieler empfohlen — wer auf sportliche Zwei-Spieler-Action steht, sollte aber auch das zweite Joypad nicht vergessen.

MEGA DRIVE

Sega hat scheinbar eine Kleinigkeit gegen unangemeldete Massenversammlungen vor dem Bildschirm: Wurde das Master System noch mit zwei Joypads für fröhliche Duett-Sitzungen an den Mann gebracht, verzichtete Sega beim Mega Drive auf diesen Luxus. Das zweite Pad gilt als Sonderzubehör und muß nachgekauft werden. Das Angebot an Zwei-Spieler-Modulen ist reichhaltig. Wollt Ihr Spaß, kommt Ihr um diese zusätzliche Ausgabe kaum herum.

Columns

Das Spielprinzip von Segas Klassiker "Columns" dürfte wohl jedem Leser bekannt sein: Dreierkombinationen verschiedener Spielsteine fallen von oben auf das Spielfeld herab. Durch Rotieren und seitliches Verschieben



der Kombination, werden die gegebenen Steine so in die schon auf dem Spielfeld liegenden eingepaßt, daß sich mindestens eine Dreier-Reihe ergibt. Diese wird dadurch gelöscht, und die entstehenden Leerstellen werden von nachrutschenden Steinen wieder gefüllt. Im "Double"-Modus ist das Spielfeld verbreitert und beide Akteure agieren im selben Feld. Dabei geht es hauptsächlich um Punkte. Je nachdem, wie viele Steine auf einmal gelöscht werden, verteilt sich die Anzahl der Punkte. Spannend wird's, wenn sich ein Spieler eine punktefrächtige Kombination zusammengebastelt hat, und der Gegner genau die richtigen Steine bekommt, um eben diese Kombination abzuräumen. Natürlich plumpsen Steine mit zunehmender Spieldauer immer schneller herab. Die Reaktions- und Kombinationsgabe der Spieler spielt also eine sehr große Rolle.

Speedball 2

Wer "Speedball 2" als Sportspiel bezeichnet, hat eine etwas derbe Auffassung vom Begriff "Sportlichkeit". Ich würde es eher unter "knallharter Action" einordnen. Das Handball der Zukunft seht Ihr aus der Vogelperspektive und es wird von gepanzerten Recken mit einer ausgewachsenen Stahlkugel gespielt! Regeln gibt's keine, der Ball muß nur in das gegneri-



sche Tor befördert werden. Wenn dabei einige Gegenspieler zu Boden gehen, ist's um so besser. Durch auftauchende Münzen können die eigenen Spieler nach dem Match auferüstet werden. Um ein Tor richtig auskosten zu können, ist es möglich, die Tor-szene noch einmal in Zeitlupe an sich vorbeiziehen zu lassen. Wenn Ihr beim Anblick heranspurter Sanitätsroboter genauso hämisch in Euch hineingrinst wie ich, ist "Speedball 2" eine lohnende Anschaffung.

Aero Blasters

Ein actionreicher Horizontalscroller mit Zwei-Spieler-Modus ist das Baller-Spiel "Aero Blasters". Mit zwei raumschiffähnlichen Kampfpiägern werden die angreifenden Feinde in Kleinholz und Rauchwölkchen verwandelt. Jeder Pilot versucht, die sporadisch auftauchenden Extras zu schnappen — wenn's sein muß, auch vor der Nase des schwächlich ausgestatteten Mit-



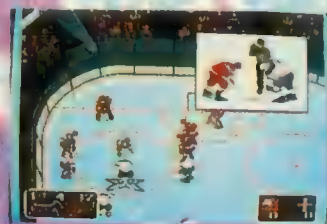
spielers! Vor der Hochgeschwindigkeitsschleife gibt es zum Beispiel ein Kufenextra, mit dem Ihr unbeschadet an den Wänden des engen Korridors entlangschreibeln könnt. Doch leider findet Ihr davon nur eins, der langsamere Spieler hat daher das Nachsehen. Das Gerangel um die Extras erzeugt also jede Menge Spaß und Spannung. Außerdem habt Ihr es zu zweit etwas leichter.

MASTER SYSTEM

Wie bereits erwähnt, hat jeder Käufer eines Master Systems automatisch ein zweites Joypad bei der Hand. Die Anzahl der verfügbaren Duettspiele hinkt dem Mega-Drive-Angebot allerdings etwas hinterher.

Super Kick Off

Gleich vorneweg: "Super Kick Off" ist etwas für hochmotivierte Fußballprofis. Habt Ihr Euch durch einen Wald von Menüs gekämpft, stellt Ihr gleich fest, daß das Ballgefühl erst mühsam erlernt werden muß. Nach ausgiebigem Training (das ist Fußballrealismus!) steht etlichen packenden Halb-



EA Hockey

Das actionreiche Eishockeyspiel von Electronic Arts gehört zu den wenigen Spielen, deren VIDEO-GAMES-Spielspaßwertung über die 90-Prozent-Hürde hinweghüpfte. Als Duett könnt Ihr in einer Mannschaft aufs Eis gehen oder in Teams gegeneinander antreten. Einem realen Eishockeyspiel steht "EA Hockey" dann durch die vielen Einstellungen kaum nach. Sogar der Schiedsrichter kann schäffenmilde gestimmt werden, um Euch atemberaubende Actionszenen und Body-Checks ohne Strafminuten durchgehen zu lassen. Dabei beeindruckt das Spiel durch rückelfreie High-Speed-Grafik. Durch den Kauf dieses Wintersportmoduls werdet Ihr also nicht aufs Glatteis geführt: Action, Spaß und Spannung, bis die Kufen glühen, sind garantiert.

zeiten mit dem zweitbesten Fußballspiel für das Master System nichts mehr im Wege. Zu zweit spielt Ihr gegeneinander, und der Computer steuert den Rest der beiden Mannschaften. Wenn Ihr schon etwas Training habt und gegen einen Anfänger spielt, laßt ihm etwas Trainingszeit, sonst wird er nach dem 5:0 mit einem verärgerten "Das ist unfair!" das Joypad schmeißen. Sind die anfänglichen Schwierigkeiten überwunden, werdet Ihr mit "Super Kick Off" eine Menge Fußballgaudi haben. Noch ein Tip am Rande: Mit einem Joystick spielt sich's leichter.

Champions of Europe

Und schon ist's passiert: Die Kopie hat das Original abgehängt. Ganze sechs Spielspaßprozente plazierte sich "Champions of Europe" vor dem Konkurrenten "Super Kick Off". Der Menüwald des indirekten Vorgängers wurde etwas gelichtet, dafür aber an



WORLD OF WONDERS

COMPUTERCENTER OF THE 90'S

SPIELEN OHNE ENDE.

WIR VERMIETEN JETZT AUCH! AB DM 3,-PRO SPIEL UND TAG

ATARI LYNX

American Football	a. A.
Checkered Flag	69,90
Crystal Mines 2	79,90
Island	74,90
Rampart	a. A.
Super Skweek	79,90
Toki	79,90
Monaco GP	a. A.

GAMEBOY

Adventure Island	64,90
Amazing Tater	64,90
Asteroids	59,90
Batman 2	69,90
Beach Volleyball	49,90
Beetlejuice	69,90
Blaster Master Boy	69,90
Blues Brothers	55,90
Bomb Jack	a. A.
Bubble Ghost	a. A.
Duck Tales	55,90
Faceball 2000	74,90
Fighting Simulator	69,90
Fortified Zone	a. A.
Hunchback	64,90
Manapoly	74,90
Nail'n Scale	64,90
Parodius	79,90
Pitfighter	69,90
Pop Up	a. A.
Prince of Persia	69,90
Ray Thunder	a. A.
Revenge of the Gator	54,90
Shi-Kin-Ya	a. A.
Sparkys Quest	a. A.
Star Saver	59,90
Terminator 2	74,90
Tiny Toon	55,90
Track Meet	64,90
Trax	a. A.
Turn'n Burn	69,90
Yosh's Egg	59,90

GAME GEAR

Alien Syndrome	74,90
Ax Battler	79,90
Berlin Wall	69,90
Chessmaster	79,90
Galaga 91	59,90
George Foreman Box	74,90
Lucky Dime Capers	79,90
Olympic Gold	79,90
Shinobi	74,90
Monaco GP	59,90

NES

Adventure Island 2	109,90
Battle of Olympus	79,90
Battleroads	a. A.
Boulderdash	69,90
Captain Planet	94,90
Caveman Ninja	99,90
Die Hard	a. A.
Dr. Mario	79,90
Duck Tales	94,90
Flinstones	109,90
Gauntlet 2	94,90
High Speed	a. A.
Hook	a. A.
Kickle Cubicle	69,90
Little Nemo	a. A.
Loopz	74,90
Mega Man 4	a. A.
Monster in my Pocket	119,90
Paperboy 2	a. A.
Probotector	94,90
Rampart	a. A.
Road Blaster	94,90
Rollergames	109,90
Ski or Die	94,90
Snake Rattle N' Roll	69,90
Teenage Turtles 2	114,90
Tom & Jerry	a. A.
Wizard & Warriors 3	114,90
Z1 Corvette	109,90

MASTER-SYSTEM

Asterix	a. A.
Bonanza Bros.	DA 94,90
Bubble Bobble	DA 84,90
Championship Europe	a. A.
Darius 2	a. A.
Dragon Crystal	DA 94,90
Forgotten Worlds	DA 94,90
Gauntlet	DA 94,90
Impossible Mission	DA 94,90
Lucky Dime Capers	DA 94,90
Pacmania	DA 99,90
Rampart	a. A.
Sega Chess	DA 109,90
Shadow of the Beast	a. A.
Sonic The Hedgehog	DA 94,90
Super Spare Invaders	a. A.
Wonderboy	DA 84,90

MEGA DRIVE

Bulls vs. Lakers	119,90
Chuck Rock	104,90
Desert Strike	a. A.
Dragons	104,90
Exile	a. A.
Final Fantasy 2	129,90
Hero	a. A.
Galaxy Force 2	a. A.
Gynoug	104,90
Joe Montana 2	a. A.
Jordan vs. Bird	104,90
Krusty's Fun House	109,90
Magic Guy	a. A.
Olympic Gold	109,90
Stone World	a. A.
Sol Deace	a. A.
Splatterhouse 2	109,90
Super 16	99,90
Super Mario GP 2	a. A.
Super Off Road	a. A.
Supreme Court	114,90
Tesmania	99,90
Two Crude Dudes	99,90
Winter Challenge	99,90
Wonderboy	114,90
Zero Wings	a. A.

SUPER FAMICOM

Actraiser	89,90
Addams Family	129,90
Castlevania 4	a. A.
Earth Defense Force	119,90
Final Exhaust Race	144,90
Final Fantasy 2	139,90
Final Fight	a. A.
F-Zero	119,90
Joe & Mac	119,90
Krusty's Fun House	119,90
Legend of Zelda 3	a. A.
Lemmings	124,90
Pit Fighter	124,90
Rockneer	129,90
Romance of 3 Kingdoms	119,90
Rushing Bear	139,90
Soul Blader	109,90
Street Fighter 2	209,90
Super Adventure Island	129,90
Super Aleste	a. A.
Super Battle Tank	124,90
Super Ghouls & Ghost	119,90
Super Form Soccer	139,90
Super Mario Land	99,90
Super Off Road Racer	129,90
Super Smash TV	119,90
UN Squadron	129,90
WWF Wrestlemania	119,90

Franchise Partner gesucht:
Wollen auch Sie ein
World of Wonders-Geschäft
in Ihrer Stadt eröffnen?
Rufen Sie uns an:
06196/84747

Sollten Sie ein Spiel wünschen, welches nicht
aufgeführt ist, rufen Sie uns an: 06196/84747
Für jedes gekaufte Spiel erhalten Sie einen Bonusstern.

- für 4 Sterne erhalten Sie 4,- DM Rabatt
- für 15 Sterne erhalten Sie ein Joystick Com. Pro

SAMMELBESTELLER: ES LOHNT SICH!

VERSANDKOSTEN: NACHNAHME 9,- VORKASSE 4,-, EXPRESS 7,-, KARTON 3,-, Für Irrtümer und Druckfehler keine Haftung.

BESTELLUNGEN AB DM 150,- VERSANDKOSTENFREI!

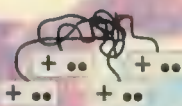
Unseren Bestellservice finden Sie in:

Schleswig Holstein	0461-44006
Niedersachsen	06051-69688
Nordrhein-Westfalen	02195-7758
Hessen/Zentrale	06196-84747, 84748, 3276
	06196-82467
Baden Württemberg	07171-68983
Bayern	0821-39490
Rheinland-Pfalz	06202-18947
Bayern	0821-513001

Mo.-Fr. 17-21 Uhr
Mo.-Fr. 14-21 Uhr
Mo.-Fr. 14-21 Uhr
Mo.-Fr. 10-19 Uhr
Mo.-Fr. 19-21 Uhr
Mo.-Fr. 18-22 Uhr
Mo.-Fr. 14-19 Uhr
Mo.-Fr. 17-21 Uhr
Mo.-Fr. 10-19 Uhr

Ladengeschäfte (Öffnungszeiten tel. erfragen)

O-2130 Prenzlau, An der Schnelle 68	NEU	Tel. auf Anfrage
W-2390 Flensburg, Batteriestr. 13	NEU	Tel. 0461-44006
W-3000 Hannover 51, Podbielskistr. 278	NEU	Tel. 0511-691487
W-4047 Dormagen 1, Krefelder Str. 11-13		Tel. 02133-41136
W-6050 Offenbach, Luisenstr. 70	NEU	Tel. 069-886401
W-6231 Schwallbach/Ts. Marktplatz 39		Tel. 06196-84747
W-6450 Gelnhausen/Hailer, Heimatfriedring 11		Tel. 06051-69688
W-8900 Augsburg, Hunoldgraben 11	NEU	Tel. 0821-513001
A-1060 Wien, Mariahilferstr. 23-25	NEU	Tel. 0222/5879081
W-2060 Bad Oldesloe, Bahnhofstr. 55	NEU	Tel. 04531/84800



MULTI-PLAYER



sehr übersichtliches Icon-System eingeführt. In etwa gleich blieb der Schwierigkeitsgrad. "Champions of Europe" ist zwar ein klein wenig leichter als "Super Kick Off", um ausge dehntes Training kommt Ihr aber auch hier nicht herum. Außerdem spielt sich der Nachfolger flüssiger.

Bubble Bobble

Ein kleiner grüner Drache macht sich mittels gespuckter Blasen auf Monsterjagd in plattformgespickter Umgebung. Hat sich ein Monster in einer

Blubberblase verfangen, ist es für einige Zeit hilflos. Wird die Blase rechtzeitig zum Platzen gebracht, erscheint statt des Monsters eine Tropenfrucht, die dem kleinen Drachen Punkte bringt. Im Zwei-Spieler-Modus böb-beln zwei kleine Drachen in der jeweiligen Höhle gegen ihre Feinde. Dann ist es einerseits etwas leichter, die Feinde wegzububbeln, andererseits müssen sich die beiden schuppigen Seifenblasen die Extras teilen. Wer das Modul zu Hause hat, sollte einen Mitstreiter ans zweite Joypad locken.



LOHNENDE ZWEI-SPIELER-MODULE

Titel	System	Getestet in
Aero Blasters	Mega Drive	—
Aero Blasters	PC Engine	VG 1/91
Alien Storm	Mega Drive	VG 2/91
Baseball Stars	Neo Geo	VG 1/92
Battletoads	NES	VG 6/92
Blades of Steel	Game Boy	VG 4/91
Blockout	Mega Drive	VG 3/91
Bomber Boy	Game Boy	VG 1/91
Bonanza Brothers	Master System	VG 1/92
Bonanza Brothers	Mega Drive	VG 3/91
Bubble Bobble	Master System	VG 3/91
Bulls vs. Lakers	Mega Drive	VG 8/92
Columns	Mega Drive/Master System	VG 1/91
Crystal Warriors	Game Gear	VG 7/92
Darius Twin	Super Nintendo	VG 2/91
Double Dragon 2	Game Boy	VG 4/91
Double Dragon III	NES	VG 1/92
Dr. Mario	Game Boy	VG 2/91
Dr. Mario	NES	VG 3/91
Fatal Fury	Neo Geo	VG 2/91
EA-Hockey	Mega Drive	VG 3/91
Fighting Simulator	Game Boy	VG 7/92
Game Boy Wars	Game Boy	VG 3/91
Gauntlet	Master System	VG 1/91
Gauntlet 2	NES	VG 1/91
Golden Axe 2	Mega Drive	VG 1/92
Joe & Mac	Super Nintendo	VG 1/92
Klax	Lynx/Mega Drive/PC-Engine	VG 1/91
Kwirk	Game Boy	VG 1/91
Last Resort	Neo Geo	VG 6/92
Lemmings	Super Nintendo	VG 6/92
Loopz	NES	VG 1/92
Marble Madness	NES	VG 4/91
Mystical Ninja	Super Nintendo	VG 4/91
Nail 'n' Scale	Game Boy	VG 7/91
North and South	NES	VG 1/92
Olympic Gold	Mega Drive	VG 6/92
Parasol Stars	PC Engine	VG 4/91
Probotector	NES	VG 1/91
Puzzle Boy	PC Engine	VG 2/91
Puzznic	Game Boy	VG 1/91
Quarth	Game Boy	VG 3/91
Rampart	Lynx/NES	VG 6/92
Revenge of the Gator	Game Boy	VG 1/91
Robo Army	Neo Geo	VG 2/92
Snake Rattle 'n' Roll	NES	VG 1/91
Speedball 2	Mega Drive	VG 8/92
Streets of Rage	Mega Drive	VG 3/91
Super Contra	Super Nintendo	—
Super Formation Soccer	Super Nintendo	VG 1/92
Super Kick Off	Master System	VG 1/92
Super Monaco Grand Prix	Game Gear	VG 3/91
Super Smash TV	Super Nintendo	VG 2/92
Teenage Turtles 2	NES	VG 4/91
Tetris	Game Boy/NES	VG 1/91
Toejam & Earl	Mega Drive	VG 4/91
Top Racer	Super Nintendo	VG 1/92
Trog	NES	VG 4/91
Turtles in Time	Super Nintendo	VG 1/92
WWF Super Wrestlemania	Super Nintendo	VG 6/92

PC-ENGINE

Die PC-Engine ist in der Grundausstattung in Sachen Mehr-Spieler-Action etwas abgeschlagen: Ein einziges Joypad findet direkten Anschluß an die Konsole. Gott sei Dank ist ein "Aus-Eins-mach-Fünf"-Adapter erhältlich. Die meisten PC-Engine-Spiele unterstützen diesen Adapter und bringen so maximalen Spielspaß.



Dynablaster

Der Multi-Player-Klassiker schlechthin ist Dynablaster für die PC-Engine. Kaum ein anderes Spiel macht zu mehreren so viel Spaß, wie das von Hudson entwickelte Bombenspektakel, das Import-Freaks als Bomber Man, Bomber Boy oder Atomic Punk kennen. In einer rechteckigen Arena versammeln sich bis zu fünf pummelige Männlein mit Helm und geben ihr Bestes, die Mitspieler in die Luft zu sprengen. Das Feld ist mit sprängbaren Mauerstücken und unzerstörbaren Steinblöcken gefüllt. Das Spielprinzip ist einfach: Bombe legen und in Deckung gehen. Sobald sich ein-

mal fünf Redaktionsmitglieder vor dem Monitor versammelt haben, geht jegliche Moral flöten. "Mach doch mal den Schwarzen kalt!" oder "Der hat vielleicht einen Langen!" gehören noch zu den harmloseren Zwischenrufen. Die Anschaffung eines ganzen Salzes von Joypads und dem Fünf-Spieler-Adapter ist jedem "Dynablaster"-Besitzer unbedingt zu empfehlen. Noch besser kommt der XE-1-Joystick, der gleichzeitig als Fünf-Spieler-Adapter fungiert.

Final Match Tennis

Auch für die PC-Engine gibt es ein Multi-Player-Spiel, das mit einer Spielspaßwertung von über 90 Prozent bedacht wurde. "Final Match Tennis" spielt Ihr entweder alleine gegen unterschiedlich starke Computergegner oder die Ballmaschine, zu zweit im normalen Einzel oder gar zu viert im Doppel. Durch die mannigfachen Schlagmöglichkeiten (Loop, Topspin, Slice...) könnt Ihr alle Kniffe eines echten Tennisspiels anwenden. Der Spielspaß ist beim Doppel mit vier Cracks am größten.

JAN BARYSCH



GALAXY

Konoside d	129.	Stealth Joystick	79.
Clutch Joystick	99.	Infrared 2 Player	99.
Sega CD Horn	499.	Alisa Dragon e	99.
Duck Rogers e	89.	Chuck Rock e	119.
David Robinson e	119.	Desert Strike e	99.
EA Hockey d	89.	F 1 Hero j	79.
Fantasia j	59.	Gray Lancer j	99.
Human Wrestling j	89.	John Madden 2 e	99.
Jordan vs Bird e	69.	Kid Chameleon e	119.
Lakers vs Bulls e	119.	Magical Tarututu j	99.
Rolling Thunder e	119.	Quackshot j	69.
Slima World j	99.	Sonic j	69.
Splatterhouse 2 e	119.	Super Monaco 2 j	99.
Terminator e	119.	Thunderforce 4 j	119.
Traysia e	129.	Toki d	119.
Turbo Out Run j	79.	Twinkle Tale j	99.
Thunderstorm CDj	139.	Warsong e	129.
Warrior o.Rom 2 e	129.	Wonderboy V e	119.

MEGA DRIVE

Cadash e	99.-
Dragon Fury e	119.-
Grand Slam j	99.-
Olympic Gold e	99.-
Rampart e	119.-
Tazmania e	99.-
Wond.Dog CDj	139.-

Batman d	69.	Batman 2 e/d	69.
Blades of Steel d	59.	Bubble Bobble d	69.
Brup Bunny 2 e	69.	Blaster Master d	75.
Boulder Dash d	59.	Boxze 2 e	69.
Blues Brothers e	69.	Castlevania d	69.
Castellan e	49.	Double Dragon 2 d	69.
Duck Tales d	59.	Elevator Action d	69.
Faceball 2000 e	69.	Fighting Simule	69.
Gauntlet 2 d	69.	Grimms 2 d	75.
Kid Icarus d	69.	Marble Madness d	69.
Mario Land e/d	49.	Nemesis d	69.
Hal Wrestling d	59.	Hudson Hawk e	69.
Light Player d	39.	Pac Man d	59.
Prince of Persia e	69.	Simpsons d	69.
Spankys Quest d	69.	Soccermania e	59.
Skate or die 2 d	69.	Track Meet e	69.
T.M.N.T.d	59.	T.M.N.T.2 d	59.
World Cup d	59.	WWF Superst.d	69.

GAMEBOY

Final Fant.I e	69.-
Final Fant.II e	69.-
Fin.Fant.Adv.e	69.-
Fin.Fant.Saga e	79.-
Parodius d	75.-
Probotector d	69.-
Tiny Toons d	69.-

Air Assault j	59.	Alien Syndrome j	45.
Chessmaster d	75.	Hycutan-Jima j	59.
Fantasy Zone e	59.	Joe Montana d	75.
Master Gear	39.	Mickey Mouse j	59.
Olympic Gold e	79.	Rampart e	75.
Space Harrier j	49.	Spiderman d	75.

GAME GEAR

Cryst.Warrior e	75.-
Wimbledon d	79.-
Wonderboy II j	49.-

Konsole: RGB/Pal	899.	Joystick	149.
Baseballstars 2	329.	Burning Fight	279.
Fatal Fury	319.	Football Frenzy	329.
Last Resort	329.	Mutation Nation	329.
Magician Lord	199.	Nam 1975	199.
World Hero - 106 Megabit	ab August lieferbar		

NEO GEO

Androdunos	329.-
King o.Mon-2	329.-
Ninja Comm.	329.-

Lynx 2	199.	Cumtyn: Kaval	20.
Basketbrawl	75.	Casino	75.
Checkered Flag	75.	Rampart	75.
Stun Runner	75.	Turbosub	75.
Toki	75.	Viking Child	75.
Warbirds	75.	Xybots	75.

LYNX

Batman returns	79.-
Hydra	75.-
Ice Hockey	75.-

Super NES e	399.	Stealth Joystick	79.
XL-1 SFC Joyst	229.	Asen Joystick	99.
Blivzon j	149.	Bowling j	119.
Castlevania 4 e/d	149.	Omni Wars j	149.
Earth Light j	149.	F1 Grand Prix j	79.
F1 Super Driving j	149.	Format Soccer j	119.
Golden Fighter j	169.	Hook e	139.
Legend o.Musya j	79.	PGA Tour Golf	129.
Prince of Persia j	149.	Rom.o.3 Kingd.e	119.
Rushing Beat j	79.	Super Soccer e	139.
Super Aleste j	139.	Sylvania j	149.
Top Racer j	79.	Zelda 3 e	149.

SUP.FAMICOM

dt.Super Famicom	
(ab August)	349.-
Nintendo Spiele	99.-
Konami Spiele	149.-
Acclaim Spiele	149.-

PC Engine	299.	PC Engine LT	499.
PC Engine Duo	499.	Super CD-ROM	699.
Joypad Avon 3	49.	System unit 3.0	179.
Turbografx-Bank	299.	PC Eng Monitor	1099.
Aldans Family Co	119.	Builder Land j	119.
Bonanza Brot SCj	119.	Color Wars j	119.
Daviscup Ten.SCj	99.	F1 Circ.Spec.SCj	119.
Gunboat e	119.	Night Creatures e	119.
Hawk F123 SCj	99.	Kick Boxing SCj	119.
Macros 2036 SCj	119.	Pop'n Magic SCj	119.
Shad.o.Beast SCj	119.	Star Paroger SCj	119.
Stratego j	119.	Tower o.Druaga j	119.

PC ENGINE

Ta-Adv.Island j	119.-
Genoside j	119.-
Soldier Blade j	119.-
Rayxamber 3 j	119.-
Tatsujin j	119.-

Versandbedingungen: Bei Bestellungen (Tage) Bitte frankieren und adressieren. Briefumschlag besorgen. Versand per Nachnahme oder Vorkasse plus 10,- DM Versandkosten (Inland). Auslandbestellungen nur gegen Vorkasse plus 12,- DM Versandkosten. Versandzentrale und Laden: U-Bahn Haltestelle Harras, Ausgang Pilinganserstraße, ca.150m. Ebenfalls S-Bahn/Tram-Bahn/Bus-Haltestelle Harras. Händleranfragen erwünscht.

Telefon:089/7605151, Telefax:089/7698024
 Btx: * Galaxy #
 Inh.Galaxy Plexus GmbH
 Anmerkung:j-japanisch*e-englisch*d-deutsch

089/7605151

Plinganserstr.26 8000 München 70

WERTUNGS WUT

In der VIDEO-GAMES-Redaktion schmoren die Joypads: Nach welchem Schema wir die Spielmodule unter die Lupe nehmen, verrät Euch dieser Testleitfaden.

◆ Jedes Spielmodul wird von uns nach einheitlichen Richtlinien kritisch und objektiv bewertet. Dazu steht ein achtköpfiges Team von erfahrenen Spieltestern bereit: Die Videospielfreaks, die Euch hier entgegenlächeln, nehmen jedes aktuelle Modul mindestens zu zweit unter die Lupe. Meist gesellen sich bei den einzelnen Spiel-Sessions noch weitere Crew-Mitglieder hinzu, so daß jeder Tester zu jedem Spiel eine eigene Meinung hat. Die vertritt er bei der **Wertungskonferenz**, die regelmäßig am Ende eines Testmonats stattfindet. Die Redakteure schloffen sich dann einen ganzen Tag von der Umwelt ab, um alle Wertungen basisdemokratisch auszudiskutieren. Stehen die Testzensuren (in Prozentwertungen von 1 bis 100) nach hektischer Diskussion, werden sie zusammen mit allen technischen Infos im **Wertungskasten** auf der entsprechenden Seite verewigt. Wir bewerten immer unter Berücksichtigung der Hardwarefähigkeiten der jeweiligen Konsole — die **Gratik** (Qualität und Quantität, Farben, Sprites und Scrolling), die **Musik** (Komposition, Quantität und technische Ausführung), sowie die **Soundeffekte** eines Spiels. Euer Augenmerk solltet Ihr jedoch ganz besonders auf die **Spielspaß-Wertung** richten: Dort erfahrt Ihr, wie lange der jeweilige Titel motiviert, ob und wieviel Abwechslung geboten wird und wie hoch die Spielbarkeit ist — kurz, ist das Spiel gut oder schlecht, strahlender Hit oder trauriger Flop. Die Spielspaßwertung ist unabhängig von den drei anderen Wertungen und richtet sich nicht nach dem jeweiligen



Michael Hengsts
aktueller
Anspieltip:
Zelda 3
(Super Nintendo)



Martin Gakschs
aktueller
Anspieltip:
Gates of Thunder
(PC-Engine-CD)



Julian Eggebrechts aktueller Anspieltip:
Parodius (Super Nintendo)



Andreas Knaufs
aktueller
Anspieltip:
Last Resort
(Neo Geo)



Videospielsystem. Eine Wertung von 50 bedeutet natürlich "Durchschnitt", während alle Spiele mit einer Vorzeigewertung von 80 oder darüber mit einem **VIDEO GAMES CLASSIC**-Prädikat ausgezeichnet werden.

Wir besprechen normalerweise jede Neuheit auf dem deutschen Markt, d.h. alle Spiele, die kurz vor oder nach Erscheinen der aktuellen VIDEO GAMES in den Handel kommen. Handelt es sich bei einem Produkt um einen **Japan-** oder **US-Import** machen wir Euch im Text ausdrücklich auf eventuelle Nachteile (unverständliche Anleitung, Inkompatibilität etc.) aufmerksam. Der **Test** selbst ist inhaltlich in zwei Teile gegliedert: Zunächst beschreiben wir wertfrei Spielablauf und -inhalt, sowie Besonderheiten des Spiels. Lob und Tadel (also die eigentliche Kritik) heben wir uns für das **Fazit** auf, das vom restlichen Test durch eine bezeichnende Wertungsvokabel (von "Hilfe" bis "Super") getrennt ist. Ein Blick auf diesen Ausruf und Ihr wißt, woran Ihr bei dem Produkt seid. In dem darauffolgenden **Fazit** steht der ausführliche Kommentar.

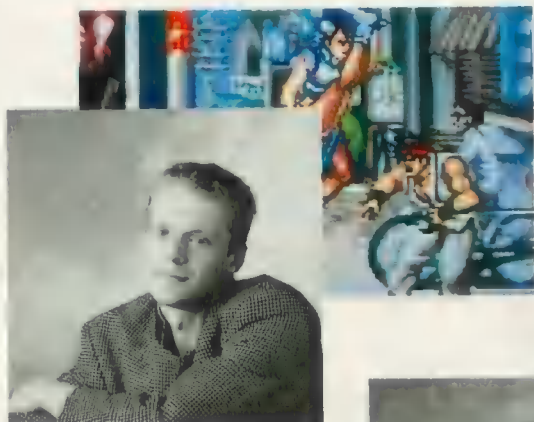


Jan Baryschs
aktueller Anspieltip:
Chuck Rock (Mega Drive)



Michael Pauls aktueller Anspieltip:
Baseball Stars 2 (Neo Geo)

SO TESTEN WIR



Winnie Forsters
aktueller Anspieltip:
Streetfighter 2 (Super Nintendo)



Stefan Engelharts aktueller Anspieltip:
Lemmings (Super Nintendo)

WERTUNGSKASTEN-BEISPIEL

Ganz oben findet ihr den Namen des Spiels und das System

Besonderheiten, Schwierigkeitsgrad und Preis auf einen Blick

Vier Kategorien werden von 1 (ganz schlecht) bis 100 (sehr gut) bewertet

SUPER GHOULS'N'GHOSTS

SUPER FAMICOM

SPIELETTYP:



HERSTELLER: Capcom

TESTVERSION VON: CWM und Dynatex

ANZAHL DER SPIELER: 1

FEATURES: Continue, 4 Schwierigkeitsgrade

GEEIGNET FÜR: Fortgeschrittene und Profis

CA.-PREIS: 130 Mark

86%

GRAFIK

70%

MUSIK

70%

SOUNDEFFEKTE

84% SPIELSPASS

Drei Symbole ver-
raten, um welchen
Spielertyp es sich
handelt



Action



Abenteuer-/Rollen-
spiel



Geschlichkeit



Sport



Denk- bzw. Strategie-
spiel

Nur die besten Spiele
erhalten die
Auszeichnung
"Classic"



★ NEU ★ NEU ★ NEU ★ NEU ★

Entertainment SkyLine GmbH

Tel. 0711 / 81 27 36

St. Pöltener Str. 28 - 7000 Stuttgart

Wir liefern per NN DM 9,- / Express DM 7,- / Ausl.: Scheckvorauskasse DM 14,-
Druckfehler und Preisirrtum vorbehalten - Kein Ladenverkauf

Game Gear		Game Boy	
Axe Battler (d)	62,90	Adventure Island	67,90
Devilish	77,90	Alleyway	49,90
Donald Duck	72,90	Amazing Spiderman	49,90
Dragon Crystal	64,90	Baseball	49,90
Factory Panic	64,90	Battletoads	72,90
G-Loc	64,90	Boomers Adventure	57,90
GG Aleste 2 jap.	74,90	Bubble Bobble	63,90
Griffin jap.	64,90	Castlevania 2	67,90
Halley Wars	72,90	Double Dragon II	63,90
Joe Montana Football	64,90	Duck Tales	64,90
Mickey Mouse	72,90	Dynablaster	52,90
Ninja Gaiden	72,90	F 1 Race III 4 Spieler Ad.	69,90
Psychic World	54,90	Final Fantasy Adventure	89,90
Putter Golf	54,90	Final Fantasy Legend II	89,90
Shinobi	73,90	Fotified Zone	76,90
Sonic the Hedgehog	73,90	Gargoyle 'e Quest	51,90
Super Golf jap.	57,90	Gauntlet 2	66,90
Super Monaco GP	54,90	Hunt F. Red October	76,90
The Berlin Wall jap.	64,90	Mickey Mouse	76,90
Wonder Boy	54,90	Ninja Gaiden	82,90
		Nobunaga's Ambition	89,90
		Pinball - Rev. Gator	47,90
		Rogger Rabbit	79,90
		Side Pocket	51,90
		Skate or Die/Bad Rad	66,90
		Sneaky Snakes	76,90
		Super Mario Land	47,90
		Tennis	47,90
		World Cup	51,90
		WWF Superstars	62,90
Sega Master		NES	
Alex Kidd II	81,90	A Boy and his Blob	79,90
Asterix	92,90	Airwolf	99,90
Back to the Future 2	81,90	Batman	87,90
Basketball Nightmare	81,90	Bayou Billy	112,90
Donald Duck (Dime Capper)	92,90	Blades off Steel	99,90
Ghostbuster	79,90	Blue Shadow	89,90
Indiana Jones	89,90	Bubble Bobble	86,90
Laser Ghost (f. Pistole)	92,90	Gauntlet III	99,90
Mickey Mouse	89,90	Knight Rider	99,90
Pro Wrestling	67,90	Mega Man 2	99,90
Sagata	89,90	Puzznic	79,90
Shadow of the Beast	102,90	Rad Racer	89,90
Sonic	92,90	Simpsons	117,90
Spiderman	89,90	Wrestlemania Chall.	97,90
The Flintstones	82,90		
Wonder Boy 2	82,90	Zubehör	
		Action Replay f. Sega Mega	149,00
		Control Pad f. Master	27,90
		Control Stick f. Master	47,90
		Converter f. Mega Drive	134,90
		Game Boy + Tetris	148,90
		Game Gear Grundgerät	286,00
		Game Gear incl. Sonic + Netz.	344,00
		GB - Koffer	32,90
		GB - Lampe	32,90
		GB - Lupe	27,90
		GB - Netzteil + Accu	64,90
		GB - Tragetasche	27,90
		GB - Verstärker	47,90
		Japan Adapter f. Sega Mega	32,90
		Joypad f. Mega Drive	44,90
		Light Phaser f. Master	109,90
		Lynx Adapter Zi. Anz.	29,90
		Lynx Grundgerät 2	198,00
		Lynx Netzteil	27,90
		Lynx Tasche groß	32,90
		Master G Adapter	62,90
		Mega Drive + Sonic (d)	324,00
		Mega Drive o. Spiel (d)	274,00
		NES Grundgerät	214,00
		NES Lightgun	64,90
		NES Spielebox	18,90
		NES Superset	279,00
		Power Stick f. Mega Drive	109,90
		Rapid Fire Unit f. Master	27,90
		Sega Master System 2	147,00
		Sega Master System II incl. Sonic	198,00
		Wide Gear f. Game Gear	39,90
Sega Mega		Lynx	
California Games	94,90	Blue Lightning	72,90
E - Swat	109,90	California Games	72,90
F-22 Interceptor	109,90	Checkered Flag	69,90
Fire Mustang jap.	89,90	Elektrocop	72,90
Ghoulens Ghost	114,90	Hard Driving	76,90
Golden Axe 2	104,90	Ishido	79,90
Gynoug jap.	77,90	Klax	79,90
James Pond II	96,90	Pac Land	79,90
John Madden	87,90	Paperboy	79,90
Junction jap.	52,90	Road Blasters	79,90
Kid Chameleon	114,90	Robo Squash	67,90
Klax	99,90	Rygar	76,90
Paper Boy	107,90	S.T.U.N. Runner	79,90
Thunder Force II	99,90	Shanghai	72,90
Toki	96,90	Slime World	72,90
Turbo Out Run	107,90	War - Birds	69,90
Winter Challenge	109,90	Xenophobe	72,90
Wonderboy 5	113,90	Zarlor Mercenary	72,90
Wrestle War	109,90		
Zero Wing	107,90		

★ A ★ STAR ★ IS ★ BORN ★






VIDEO GAMES

[illegible]

VIDEO GAMES

Platz	Trend	Titel	System
1	↑	Super Mario Bros. 3	NES
2	↑	Super Mario World	Super NES
3	↓	Lemmings	Super NES
4	↓	EA Hockey	Mega Drive
5	↓	Super Formation Soccer	Super NES
6	↓	Zelda 3	Super NES
7	↓	War Song	Mega Drive
8	↓	Populos	Master System
9	↓	Probotector	NES
10	↓	Final Fantasy 2	Super NES

SUPER NES

SUPER NES			Hersteller
Platz	Trend	Titel	
1		Zelda 3	Nintendo
2		Super Aleste	Compile
3		Super Formation Soccer	Human
4		Lemmings	Sunsoft
5		WWF Wrestlemania	Acclaim

GAME GEAR

GAME GEAR

Platz	Trend	Titel	Hersteller
1	↑	Crystal Warriors	Sega
2	↑	Olympic Gold	Sega
3	↑	Spider Man	Sega
4	↑	AX Battler	Sega
5	↑	Lucky Dime Capers	Sega

ENGLAND

Platz	Trend	Titel	System
1	↕	Desert Strike	Mega Drive
2	↕	Super Kick Off	Game Gear
3	↗	Sonic the Hedgehog	Master System
4	↕	Asterix	Master System
5	↗	Super Mario Land	Game Boy

MASTER SYSTEM

MASTER SYSTEM			Hersteller
Platz	Trend	Titel	
1	↑	Asterix	Sega
2	↑	Olympic Gold	Sega
3	↑	Sonic, the Hedgehog	Sega
4	↑	Super Monaco Grand Prix	Sega
5	↑	Wimbledon	

USA

USA			System
Platz	Trend	Titel	
1	↕	Super Mario World	Super NES
2	↕	Super Scope 6	NES
3	↕	Dragon Warrior 3	NES
4	↕	Sim City	Super NES
5	↕	Super Bowl: Tecmo	Super NES






MEGA DRIVE

MEGA DRIVE			Hersteller
Platz	Trend	Titel	
1	☼	Desert Strike	Electronic Arts
2	☼	Taz-Mania	Sega
3	☼	Splatterhouse 2	Namco
4	☼	Kid Chameleon	Sega
5	☼	Krusty's Funhouse	Acclaim






GAME BOY

GAME BOY			Hersteller
Platz	Trend	Titel	
1	↑	Adventure Island	Hudson
2	↑	Tiny Toons	Konami
3	↑	Hook	Sony
4	↑	Mega Man 2	Nintendo
5	↑	Batman Return @ the J.	Ocean

LYNX

LYNX			Hersteller
Platz	Trend	Titel	
1		Checkered Flag	Atari
2		Viking Child	Atari
3		Scrap Yard Dog	Atari
4		Super Skweek	Atari
5		Warbirds	

NES

Platz	Trend	Titel	Hersteller
1		Adventure Island 2	Hudson
2		Star Tropics	Nintendo
3		Super Mario Bros.3	Nintendo
4		Mega Man 3	Nintendo
5		Little Nemo	Nintendo

SPRITE DES MONATS

Die Lady im Bild hat die Herzen der japanischen und amerikanischen Videospieler im Sturm erobert, jetzt schickt sie sich an, auch deutsche Prügelkünstler mit raffinierten Tricks aufs Kreuz zu legen. Chun Li ist Ihr Name — die erste Spielfigur, die es schaffte, sogar den offiziellen Hauptdarstellern eines Spiels (bei "Street Fighter 2" sind's Ryu und Ken) den Rang abzulaufen. In Japan kaufen sich die Kids das Mädels mittlerweile schon auf Postern und als dreidimensionales Plastikmodell. Vielleicht spendiert der Street-Fighter-Erfinder Capcom der erfolgreichen Kampfsportlerin ja mal ein eigenes Spiel...

◆ Neben einem ausführlichen Test des Prügelknallers (schlagt am besten gleich auf der Seite 116 nach), haben wir natürlich noch eine ganze Menge anderer Neuheiten im Test: Wir spielten die Simpsons-Nachfolger **Bart vs. the World** (NES) und **Krusty's Fun House** (für Mega Drive und Super Nintendo), das umstrittene Metzelspektakel **Splatterhouse 2** (exklusiv fürs Mega Drive) und die brandneuen Konami-NES-Knüller **Bucky O'Hare** und **Probotector 2**. Für Handheld-Fans haben wir auch einige Knüller ergattert: Tüftelnde Game-Boy-Besitzer dürfen sich auf ein neues Mario-Spiel freuen (**Yoshi's Egg**), Lynx-Besitzer werden dank der Automatenumsetzung **Steel Talons** abheben. Außerdem wird in dieser VIDEO GAMES geboxt (mit **George Foreman** auf dem Game Gear und **World Champ** auf dem NES), gerast (**Spirit of F1**, **Super Monaco GP 2** und **F1 Hero**) und in der Steinzeit geblödet: Virgin ließ uns kurz vor Redaktionsschluß sowohl die Master-, als auch die Mega-Version des witzigen Geröll-Jump'n Run **Chuck Rock** zukommen. Fußballspieler, Baller-cracks, Rollenspielhelden und Tennissasse sollten ebenfalls weiterlesen — es lohnt sich!



Der blaue Engel mit der harten Handkante: Durch Barbie-Charme und Prügel-Power wurde Chun Li zur bekanntesten Videospielheldin der Welt.



MATSCHE

SPLATTERHOUSE 2

Zum Frühstück "Hellraiser", nach dem Mittagessen "Halloween" und vor dem Schlafengehen "Nightmare"? Wenn Ihr diese Kombination von Blutspritzern, Gedärme- und Anatomiekunde ohne flaues Gefühl im Magen erträgt, ist "Splatterhouse 2" genau das Richtige für Euch.

Ihr spielt Dr. Mueller, der einen geheimnisvollen Maya-Tempel inmitten des Dschungels von Cancun gefunden hat. Nach kleineren Ausgrabungen, die er eigenhändig durchführte, hielt er eine seltsame Maske in den Händen. Kaltblütig probierte er das knochige Artefakt am eigenen Kopf aus. Die entzifferte Inschrift "Maske des Terrors" hätte Mueller jedoch eine Warnung sein sollen...

Dr. Mueller mutiert umgehend zu einem Michael-Myers-Verschnitt mit Eishockeymaske und zieht aus, die Welt von allen Monstern die noch schrecklicher sind als er, zu befreien.

1992 kehrt er zurück, da ein besonders ungeselliges Videospiel-Ober-

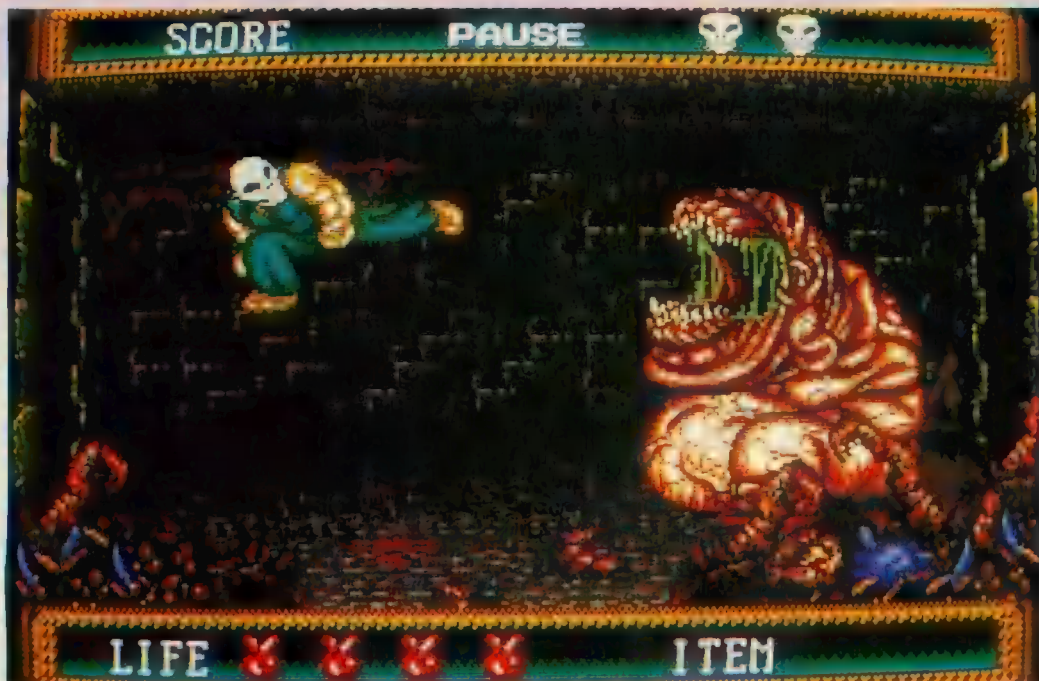
Splatter hui, Technik pfui: Das Gemetzel ist stark veraltet.



Nicht gerade geschmacksneutral: Im Splatterhaus regiert die Axt.

monster Muellers Freundin Jennifer verschleppt hat. Mueller legt also wieder die Eishockeymaske an, schnappt sich seinen kochfesten Blaumann und begibt sich in das Haus des Schreckens. Während seines Spaziergangs liegen hier und da Extras herum: Ein Metallrohr schmettert die Gegner an die Wand, ein großer Saurierknochen verbeult die Eingeweide der Monster, mit der Kettensäge wer-

den die Feinde einen Kopf kürzer gemacht, die Pistole sorgt für weiträumigen Opponententod und die Bombe erzeugt eine vernichtende Feuerwand. Sollte Mueller keine dieser Waffen zur Hand haben, darf er sich mit verschiedenen Tritten und Schlägen behelfen. Zombies, Gnome und Geister werden zermatscht, ehe am Ende eines Levels der glitschige Endgegner seine Magensäure verspritzt.



Der erste Endgegner reißt sein Maul ziemlich weit auf

na ja

Als Horrorfan und Sammler von ungeschnittenen Gruselfilmen, konnte mir "Splatterhouse 2" keinen Schreck einjagen. Einige von Euch werden aber sicherlich wenig Gefallen daran finden, wenn Blutfontänen aus gespaltenen Schädeln spritzen und Monstertkörper an der Wand zermatschten. Im Gegensatz zur Engine-Version hat die Grafik auf dem Mega Drive leider an grausiger Qualität verloren. Hintergründe und Sprites sehen grobschlächtig aus und sind durchgehend klobig gezeichnet. Auch farblich hält sich alles im Gallengrün- bis Blutrot Rahmen. Aber auch spielerisch hat "Splatterhouse 2" gegenüber dem Vorgänger abgebaut: Die acht Level sind kurz und bieten nur selten einen auflockernden Gag. Einmal frißt ein Monster die Brücke, über die Ihr gerade lauft — solche Einfälle bleiben jedoch Mangelware. Außerdem gibt es unfaire Stellen, an denen man nur mit gekonntem Extrawaffeneinsatz oder durch Opferung eines Energieherzens vorbeikommt. Angesichts der mageren technischen und optischen Qualität, ist "Splatterhouse 2" nur eingefleischtesten Gore- und Splatter-Fans zu empfehlen.

ANDREAS KNAUF

SPLATTERHOUSE 2

MEGA DRIVE

SPIELETTYP:



HERSTELLER: Namcot

TESTVERSION VON: Theo Kranz

ANZAHL DER SPIELER: 1

FEATURES: Continue, Soundmenü, 3 Schwierigkeitsgrade

GEEIGNET FÜR: Einsteiger und Fortgeschrittene

CA.-PREIS: 110 Mark

38%
GRAFIK
35%
MUSIK

48%
SOUNDEFFEKTE

32% SPIELSPASS

KOCHENDER ASPHALT F1 HERO

varianten warten auf Euch: Grand Prix, Practise und Time Attack. Im Grand Prix geht's zu, wie in der ganz normalen Formel-eins-Weltmeisterschaft, Practise ist zum Üben da und bei Time Attack dreht sich alles um gute Rundenzeiten. Habt Ihr Euch durch sämtliche Menüs und Werk-

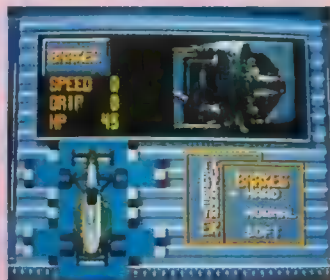
stätten bis an den Start durchgekämpft, seht Ihr die Strecke aus der Perspektive des Fahrers. Ein gravierender Unterschied zu den meisten anderen Rennspielen ist, daß schlichtes "Vom Gas gehen" in den Kurven nicht ausreicht — bei F1 Hero muß echt gebremst werden. Ansonsten ist Euer Tank unendlich groß (oder Euer Verbrauch unendlich klein), Crashes führen nur zu einem Zeitverlust und auch ein Rückspielgel wurde (wohl aus Gewichtsgründen) vergessen. Im Zwei-Spieler-Modus ist das Spielfeld bzw. der Bildschirm in der Mitte waagrecht geteilt.

Das jüngste Rennspiel fürs Mega Drive vermittelt Formel-1-Flair. Statt echter Rennprominenz gibt's bei "F1 Hero" aus urheberrechtlichen Gründen jedoch Formel-1-Piloten, Rennteams und Wagentypen mit leicht abgeänderten Namen: Nigel Mansell wurde in N. Mansol umgetauft, sein Williams hört nun auf Wiliaws. Ein ähnliches Schicksal teilen seine Konkurrenten.

Zurück zum Renngeschehen: Vor dem Rennen wählt Ihr den Kurs, schnappt Euch Fahrer, Rennteam und Wagen und paßt Euren Boliden den Fahrgewohnheiten des Piloten, sowie den Strecken- und Wetterverhältnissen an. Die Härte der Federung, Spoiler, Reifen-, Bremsentyp, sowie Motor und Getriebe sind einstellbar. Sogar das Wetter läßt sich beeinflussen (kurioserweise sucht Ihr Euch erst die Reifen aus und wählt dann das Wetter). Drei verschiedene Spiel-



Der zweite Spieler fährt auf der oberen Hälfte



In der Garage wird am Wagen gefeilt



Diese Mädels sollen wohl das Blut des Piloten in Wallung bringen



Im Training legt Ihr die Startreihenfolge fest



Im Solomodus wird die obere Hälfte des Bildschirms mit einem Garagentor verdeckt

na ja

Bei "F1 Hero" bleibt der Spiel Spaß buchstäblich auf der Strecke. Technisch wird "F1 Hero" einer 16-Bit-Konsole in keiner Weise gerecht. Die Rennstrecke ist ein Meisterstück an Unübersichtlichkeit und die wenigen Gegner erwecken durch trauriges Ruckeln und Zuckeln eher Mitleid, denn Konkurrenzdenken. Spätestens nach der zehnten Runde ist der Fahrer am Steuer eingeknickt. Daß im Zwei-Spieler-Modus die Teilnahme jeglicher Computergegner untersagt wurde, verstärkt die herrschende Langeweile — zumindest in dieser Beziehung hätte das Spiel gegenüber dem alten (aber wesentlich besseren) "Super Monaco GP" punkten können. Die Steuerung Eurer Karre erinnert eher an Autoskooter als an hochgezüchtete Formel-1-Boliden. In Sachen Spielspaß läßt sogar der oben erwähnte Oldtimer "Pole Position" dieses üble Machwerk locker stehen. Velleicht handelt es sich bei "F1 Hero" ja um eine Persiflage auf andere Formel-eins-Rennspiele, und ich hab's bloß nicht gemerkt. Aber auch dann lautet mein gutgemeinter Rat: Bloß nicht einsteigen.

JAN BARYSCH

F1 HERO

MEGA DRIVE

SPIELETTYP:



HERSTELLER: Varie

TESTVERSION VON: Dynatex

ANZAHL DER SPIELER: 1 bis 2

FEATURES: 3 Spielvarianten, Paßwort

GEEIGNET FÜR: Einsteiger und Fortgeschrittene

CA.-PREIS: 110 Mark

38%
GRAFIK
35%
MUSIK

26%
SOUNDEFFEKTE

40% SPIELSPASS

ZUM MÄUSE MORDEN KRUSTY'S FUN HOUSE



Kleine Mäuse haben keine Chance

Mit "Krusty's Fun House" läutet der Lizenzkönig Acclaim das Sega-Zeitalter ein; Bart, Homer und der Rest der mittelständischen Gang spielen hier jedoch nur eine untergeordnete Rolle als Handlanger von Krusty, dem Clown. Deswegen plattform- und treppengefülltes Fun House wird von einer Mäuseplage heimgesucht. Ihr steuert Krusty und versucht in den fünf Sektionen für Ordnung zu sorgen. Dazu ebnet Ihr den herumwuselnden Mäusekarawanen einen sicheren Weg — direkt in ihr Verderben. Denn in jedem Level wartet ein Mitglied der Simpson-Familie mit einer Mäusevernichtungsmaschine. Damit die Mäuse da hineinmarschieren, müßt Ihr ihnen Hindernisse aus dem Weg räumen, Kletterhilfen legen oder Röhrensysteme umleiten. Sind alle Mäuse in die Maschine befördert, geht's ab in den nächsten Level. Putzige Aliens, fliegende Schweine und andere Comicmonster behindern Eure Rettungsaktion, während versteckte Bonusgegenstände und Wurfgeschosse für gute Laune sorgen.

gelit so

Inhaltlich balanciert dieser Lemmings-Verschnitt zwischen gelungenem Humor (die Simpson-Clique sieht auch im Pixel-Format noch schreiend komisch aus) und schlechtem Geschmack: Mäuse zu zerhämmern und zu verbrennen, bringt spielende Kids nicht unbedingt auf den

richtigen Weg; das oben erwähnte Lemmings war da wesentlich liebenswerter. Abgesehen von der Thematik ist Krusty's eine solide Tüftel/Geschicklichkeitsmixtur mit bunter Grafik, aber belanglosem Sound. Spielerisch ist's O.K., aber keinesfalls genial: Die Levels sind nicht kompakt, sondern teils schludrig aufgebaut. Tüftelpuritaner werden angeödet abschalten.

WINNIE FORSTER

KRUSTY'S FUN HOUSE MEGA DRIVE

SPIELETTYP:

HERSTELLER: Flying Edge

TESTVERSION VON: CWM

ANZAHL DER SPIELER: 1

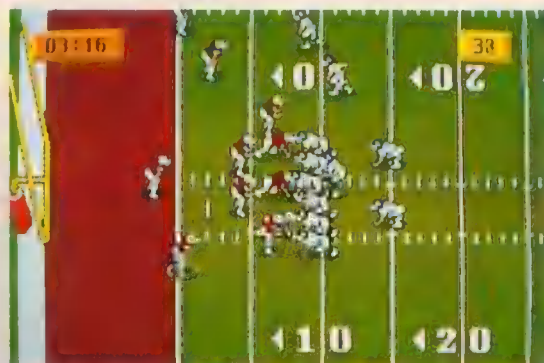
FEATURES: Paßwort

GEEIGNET FÜR: Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis

CA.-PREIS: 100 Mark

50% GRAFIK
51% MUSIK
29% SOUNDEFFEKTE
58% SPIELSPASS

FUMBLE, SACK & INTERCEPTION SPORTS TALK FOOTBALL



"Four Downs to go", wird es die Offensive schaffen?

Football, Amerikas Sportart Nummer Eins, findet auch in unseren Gefilden durch die "World League" immer mehr Anhänger.

Neben der gewohnten Action auf dem Feld, gibt es bei "Sports Talk Football" einen Kommentator, der detailliert und yardgenau über Spielstand und Ablauf berichtet. Egal, ob Ihr in der Offensive oder Defensive spielt, die passende Taktik oder Formation läßt sich in der großen Auswahl leicht finden. Wollt Ihr den Computergegner im wahrsten Sinne des Wortes niedermetzeln, dürft Ihr ein Traumteam mit genialem Spielerpotential zusammenstellen und durch ein Paßwort für alle Ewigkeiten "speichern". Für den tieferen Einstieg in die Materie ist der ebenfalls paßwortunterstützte Ligamodus ein willkommener Spielplatz. Sollte ein Freund Euer Football-Faibel teilen, darf zu zweit im selben Team oder gegeneinander angetreten werden.

gelit so

Zumindest seinem Namen wird "Sports Talk Football" gerecht: Die Stimme des Modulkommentators ist durchdacht und präzise aus vielen einzelnen Wortblöcken zusammengesetzt. Doch was bringt der rasanteste Reporter, wenn das Spiel selber nicht gerade den flottesten Gang einlegt: In der Gesamtdarstellung ist Übersicht ein Fremdwort, glücklicherweise wird nach Paßwort

oder während eines Laufspiels auf einen detaillierten Ausschnitt runtergezoomt. In Punkto Scrolling und Animationsablauf haben sich die Programmierer nicht mit Ruhm bekleckert — die Sprites flackern im Getümmel. Footballfans sollten sich "Sports Talk Football" einmal ansehen, allen anderen wird "John Madden" von Electronic Arts mehr Freude bereiten.

MICHAEL PAUL

SPORTS TALK FOOTBALL MEGA DRIVE

SPIELETTYP:

HERSTELLER: Sega

TESTVERSION VON: Sega

ANZAHL DER SPIELER: 1 bis 2

FEATURES: 3 Spielvarianten, Paßwort

GEEIGNET FÜR: Fortgeschrittene und Profis

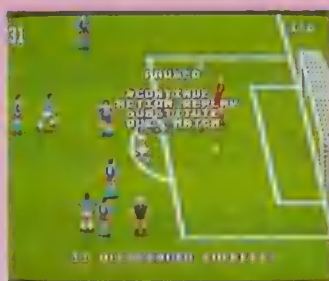
CA.-PREIS: 110 Mark

49% GRAFIK
38% MUSIK
67% SOUNDEFFEKTE
58% SPIELSPASS

LEDERASPEKTE EUROPEAN CLUB SOCCER

Fußball ist in Deutschland der Volkssport Nummer eins. Millionen gehen mit, wenn "ihre" Elf hinter dem runden Leder herjagt. Im Jahr der Europameisterschaft in Schweden darf eine entsprechende Kickerumsetzung nicht fehlen: Virgins "European Club Soccer" bietet Euch sage und schreibe 172 Mannschaften aus den europäischen Ligen. Neben bekannten deutschen Teams wie Hamburg und Dortmund stehen auch "Exoten" aus griechischen und ungarischen Ländern zur Wahl. Spielergrößen sind bei ihrer jeweiligen Mannschaft namentlich mit von der Partie. Gefallen Euch die Trikots des ausgewählten Teams nicht, kleidet Ihr die Kicker vom Hemd bis zu den Socken neu ein. Vor Betreten des Rasens entscheidet Ihr Euch für eine von sechs Spielformationen. Sind Eure Ballakrobaten ins Stadion eingelaufen, platziert der vorhandene Schiedsrichter den Ball zum Anstoß. Der Mann in Schwarz ist nicht zimperlich und ahn-

det grobe Fouls mit gelben Karten. Tretet Ihr trotz Verwarnung nochmals zu, verbannt Euch die rote Karte von der Grünfläche. Aufkommende gute Laune kann vom miesem Wetter ver-



Auf engem Spielraum sind präzise Pässe Glückssache



Böses Foul: Der Schiedsrichter hat die Antwort in der Hand.

trieben werden — im Optionsmenü lassen sich die Naturgewalten jedoch beeinflussen. Gibt Euch der Schiri einen Freistoß, schießt Ihr den Ball nach positionieren eines Fadenkreuzes genau an die gewünschte Stelle — dieselbe Markierung steht bei Eckstößen und Einwürfen zur Verfügung. Mißfällt Euch die Leistung eines bestimmten Spielers, werft Ihr einen kompetenten Blick auf die Auswechselbank, um ihn zu ersetzen. Steht es nach Ablauf der regulären Spielzeit unentschieden, erreicht der Nervenkrieg im anstehenden Elfmeterschießen seinen Höhepunkt. Habt Ihr eine spektakuläre Szene verpaßt, holt eine Zeitlupe das Ver-säumnis nach. Alleine gegen Computergegner oder mit bis zu maximal



Hier seht Ihr eine Auswechslung



Mannschaften ohne Ende: 172 Teams stehen bereit.

acht Spielern könnt Ihr Euch auf Pokaljagd begeben. Zu zweit in einem Team aufzulaufen ist leider nicht möglich.

geht so

Auch "European Club Soccer" macht das Mega Drive noch nicht Fußball-kompatibel: Kopf-bis-Fuß-Trikotänderung, Acht-Mann-Pokale, Spielerbank und Zeitlupe täuschen nicht über die Schwächen der "Rasenaction" hinweg. Die Steuerung der Akteure ist zu träge. Pässe lassen sich nicht präzise genug beeinflussen und finden selten ihr Ziel. Auch die Geschwindigkeit läßt zu wünschen übrig — im Verhältnis zu einem Ball aus dem wirklichen Leben trödelte die Videopille über den Bildschirm. Das Scrolling hingegen ist zu "aktiv" und reagiert abrupt und hektisch auf Richtungsänderungen. Gut gelöst sind wiederum die Auswechselungen — bequem und schnell könnt Ihr ganz individuell Spieler vom und auf den Rasen schicken. Trotz allem Gemäckel sollten Fußballenthusiasten ein paar Probeschüsse wagen. Und da bisher noch kein vernünftiges Kickermodul für das Megadrive erhältlich ist, nimmt "European Club Soccer" momentan die Spitze der Sega-Lederliga ein.

MICHAEL PAUL

EUROPEAN CLUB SOCCER MEGA DRIVE

SPIELETTYP:

HERSTELLER: Virgin
TESTVERSION VON: Virgin

ANZAHL DER SPIELER: 1 bis 3

FEATURES: Soundmenü, 172 Mannschaften, 3 Spielvarianten, Paßwort

GEEIGNET FÜR: Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis

CA.-PREIS: 110 Mark

61% GRAFIK
68% MUSIK
55% SOUNDEFFEKTE

62% SPIELSPASS



Bei Eckstößen hilft ein Marker den Ball an die gewünschte Stelle zu kicken.

ABGEDUNKT

BULLS VS. LAKERS

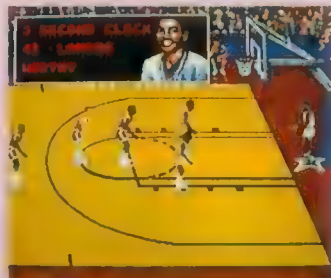
Im letzten Jahr feierten die Vereinigten Staaten den 100. Geburtstag ihres Nationalsports Basketball: Ein gewisser Dr. Naismith nagelte anno 1891 einen Korb an die Wand seiner Gymnastikhalle. Aus Langeweile versuchten Kinder mit einem Ball in den Korb hineinzutreffen — so unkompliziert begann die heute leistungsorientierte Sportart, die Spielern wie Michael Jordan pro Jahr einige Millionen Dollar in die Tasche zaubert. Die Profiligen, in der solche horrenden Summen hingeblickt werden, nennt sich NBA. Bei Electronic Arts "Bulls vs. Lakers" habt Ihr selbst die Möglichkeit, Profifußball zu schnuppern und als angehenden Korblegers groß herauszukommen. Neben den im Titel erwähnten Chicago Bulls und den Los Angeles Lakers verwickelte das Programmerteam noch 16 weitere Topleams (inklusive beider All-Star-Aufstellungen) ins Geschehen. Ihr

spielt im Arcade- oder im Simulationsmodus; entscheidet Ihr Euch für die letztere Variante, müßt Ihr zusätzlich ein Auge auf die Fitness Eurer Stars werfen: drohen sie zu ermüden, hilft der kompetente Spielerwechsel. Steht Ihr auf "lockere" Spiele ohne

übertriebenen Ehrgeiz, bietet ein "Pre-Season"-Game genügend Freizügigkeit — die Schiedsrichter sind vor der Saison weniger kritisch und auch die Gegner gehen die Partie eher gelassen an. Höhepunkt im wirklichen Basketballer-Leben, sowie auf Modultbasis sind die Playoffs: Wer verliert, fliegt aus dem Turnier — beim Sieg geht's eine Runde weiter, wobei ein Paßwort den Wiedereinstieg jederzeit erlaubt. Herausragende Spieler brillieren auch als Mega-Drive-Sprites mit ihren charakteristischen spektakulären Dunks und Slams. Heiße, emotionsgeladene Korbschlachten sind neben Computer- und Zwei-Spieler-Modus auch als Teamkollegen möglich.



Wer bekommt als erster den Ball unter Kontrolle?



Zeit-Fouls werden vom Schiedsrichter konsequent gehandelt



Gegen "aufdringliche" Mann-decker helfen präzise Pässe



Statistik satt: Hier seht Ihr, wie Eure Spieler "drauf" sind.



"Abhängen am Korb": Akrobatik ist Grundvoraussetzung beim Basketball

geht so

In bezug auf das Drumherum und die Präsentation kann man Electronic Arts keine Vorwürfe machen: Übersichtliche Menüs, Unmengen von Features und Feineinstellungen, verschiedene Spielmodi und unverzichtbarer "Teammates"-Modus (zu zweit in einer Mannschaft) erfreuen den Basketball-Fan. Betritt man das Hallenparkett, sieht die Modultwelt jedoch nicht mehr ganz so rosig aus: Die Spielfiguren zittern über den Bildschirm und wirken dadurch unscharf — nicht besonders angenehm für das menschliche Auge. Befinden sich viele Teilnehmer auf der Bildfläche, gerät das Spielgeschehen leicht ins Stocken. Im Gerangel um den Ball oder bei größeren "Versammlungen" unterm Korb geht schnell die Übersicht verloren, auch wenn der vom Spieler gesteuerte Akteur mit einem Stern gekennzeichnet und seine Bekleidung aufgehellert ist. Positiv präsentiert sich die Soundkulisse: Mit wenigen Effekten (Parkettgeräusche, Orgelmusik und mitwogendes Publikum) wird viel Stimmung übermittelt. Trotz aller Kritik ist "Bulls vs. Lakers" für Basketball-Fans ein interessanter Vertreter des Genres — inhaltlich kompetent, technisch "verklemt"! **MICHAEL PAUL**

BULLS VS. LAKERS MEGA DRIVE

SPIELETTYP:

HERSTELLER: Electronic Arts
TESTVERSION VON: Flashpoint

ANZAHL DER SPIELER: 1 bis 2
FEATURES: 3 Spielvarianten,
18 Mannschaften, Paßwort,
4 Schwierigkeitsgrade

GEEIGNET FÜR: Fortgeschrittene
und Profis
CA.-PREIS: 110 Mark

58%
GRAFIK
41%
MUSIK
54%
SOUNDEFFEKTE
60% SPIELSPASS

SCHUMMEL- TRICKS & SPIELE- LÖSUNGEN



Spielend Geld verdienen ist angesagt: Wer die neuesten Topmodule schon nach zwei Tagen geknackt hat, wer sich niemals ohne Skizzenblock in tiefe Rollenspiel-Dungeons wagt und wer brandheiße Mogel-Cheats aus erster Hand erhält, sollte uns (und tausende von VIDEO GAMES-Lesern) an seinen Erkennt-

nissen teilhaben lassen. Dafür gibt's ordentlich Geld: Jeder Lesertip der an dieser Stelle abgedruckt wird, sorgt für eine Kontoüberweisung von 40 bis 500 Mark. Wie holt Ihr Euch also die Kohle?

Ciao, Euer

W. Forster

KOHLE, LEUTE!

Was brauchen wir?

Wir benötigen logischerweise nur Tips, die kein deutscher Spieler je zuvor gesehen hat. Also Hilfestellungen zu brandneuen Modulen, möglichst noch im Monat, in dem das Spiel erschienen ist. Rollen- und Strategiespiele, Adventures und Action-Adventures bieten den besten Stoff für ausführliche Lösungshilfen und Karten, während sich Baller- und Geschicklichkeitsspiele eher für kurze Cheats und griffige Tricks eignen. Code- und Paßwortlisten sind natürlich immer willkommen, egal ob sie aus einem Denk- oder einem Action-Spiel stammen. Schickt Ihr Cheats, solltet Ihr sie davor natürlich testen — falsche Tips oder Tricks, die nicht funktionieren, werden weder abgedruckt noch honoriert.

Was liefert Ihr?

Längere Texte hätten wir am liebsten gleich auf Diskette, am allerbesten im MS-DOS-Word- oder ASCII-Format; solltet Ihr nicht zu den Glücklichen gehören, die neben Ihrer Konsole noch einen PC stehen haben, freuen wir uns natürlich auch über handgeschriebene Tips oder Texte der Schreibmaschine. Bei Karten ist jedoch Vorsicht geboten: Sie müssen sauber gezeichnet sein, mit schwarzem Stift auf weißem (unliniertem) Papier. Bemerkungen, Legenden und hilfreiche Sätze bitte gesondert beifügen und nicht in die Karte schreiben, da diese eventuell so verkleinert abgedruckt wird, daß von Euren hilfreichen Worten nur noch ein dunkler Fleck zu erkennen ist. Professionelle Kartenzeichner arbeiten mit

Lineal oder gleich am Computer. Übersichtlichkeit und Sauberkeit sind bei Skizzen und Karten aber oberstes Gebot — dann hilft Euer Material, ohne zu nerven.

Und sonst?

...braucht Ihr Euch eigentlich um nichts mehr zu kümmern. Schickt das Material an die unten genannte Adresse und vergeßt nicht, Eure Kontonummer anzugeben. Wer kein eigenes Konto besitzt, läßt sich das sauer verdiente Geld auf das Konto der Eltern oder des besten Freundes überweisen. Aber beschwert Euch nicht bei uns, falls die die Kohle nicht mehr 'rausrücken...

Außerdem solltet Ihr darauf achten, daß Ihr Eure Adresse nicht nur auf den Umschlag schreibt, sondern auch im Brief vermerkt. Last but not least: Habt Geduld mit dem Geldboten — Wartezeiten bis zu zwei Monaten nach Abdruck eines Tips müßt Ihr leider in Kauf nehmen. Dafür vergessen wir auch keinen Tips-Profi, wenn wir die Honorartüte zücken.

Joe & Mac (Super Nintendo)

Ärger in der Steinzeit? Mit folgender Schummelei erhaltet Ihr so viele Extraleben wie Ihr wollt: Wenn Ihr in einem Level seid, in dem ein Extraleben zu holen gibt, solltet Ihr's Euch schnappen, den Level verlassen und wieder dorthin zurückkehren. Sammelt das Leben ein zweites Mal ein und drückt gleichzeitig Start und Select, um den Level wieder zu verlassen. Wiederholt das Spielchen oft Ihr wollt...

Falls Euch das zu müheselig oder zu dummlich ist, könnt Ihr auch folgenden Trick ausprobieren: Sammelt einen Schlüssel ein und begeben Euch zum ersten blauen Punkt auf der Landkarte. Sobald Ihr in dieser Bonusrunde seid, müßt Ihr alle herunterfallenden Fleischstücke fangen. Danach plumpst ein Extraleben auf Euch herab. Fangt *nicht* auf: Für diesen Verzicht werdet Ihr mit vier weiteren Extraleben belohnt — die tauchen statt dessen auf und sollten von Euch eingesackt werden.

Und noch'n Steinzeitipp: Falls Ihr im letzten Level im Inneren des Dinosauriers den Löffel abgeht, solltet Ihr auf der Karte zum letzten Level zurückgehen und gleichzeitig Start und Select drücken. Nun seid Ihr wieder im Inneren des Monstrums. Falls Ihr in den Levels II und III die roten Eier knackt und darauf achtet, daß sich in diesem Moment kein Gegner auf dem Bildschirm befindet, gelangt Ihr in versteckte Spielrunden.

Sagaia (Master System)

Endgegner legt unser Leser Metin "Der-keinen-Nachnamen-verriert" am liebsten aufs Kreuz. Es folgt seine Kurzanleitung "Rettung des Universums — Schritt für Schritt" zur brandneuen Master-System-Ballerlei Sagaia.

Markt & Technik Verlag AG
Redaktion VIDEO GAMES
Hans-Pinsel-Str. 2
8013 Haar bei München

ZAPP

G · A · M · E · S

ROCHUSSTRASSE 11
6500 MAINZ
Tel. 061 31/230492
Fax 061 31/230493



**WIR FÜHREN DIE NEUESTEN
HITS FÜR
GAMEBOY UND GAMEGEAR.**

**Besuchen Sie unser
neues Ladenlokal!!**

TOO HARD TO HANDLE

SEGA MEGADRIE:	MEGADRIE O. SPIEL	249,-
	MEGADRIE INKL. SONIC	319,-
	SPLATTERHOUSE 2	119,-
	OLYMPIC GOLD	119,-
	CADASH	119,-
	FERRARI GP CHALLENGE	109,-
	MYSTICAL FIGHTER	109,-
	TASMANISCHE TEUFEL	119,-
	WARRIOR OF ROME II	a.A.
	SUPER MONACO GP 2	a.A.
	LEMMINGS	a.A.
SUPER NINTENDO:	GERÄT INKL. MARIO WORLD UND ADAPTER (US VERSION)	549,-
	ZELDA 3	139,-
	MAGIC SWORD	139,-
	SUPER ALESTE	149,-
	STREETFIGHTER 2	a.A.
	ARCANA	a.A.
NEO GEO:	BASEBALLSTARS 2	369,-
	SENGOKU 2	a.A.
	KING OF MONSTERS 2	a.A.

Softworld

Neo Geo

Super NES

Alpha Mission 2	319.00	Super Famicom dt. Pak.	329.00
Baseball Stars 2	369.00	Streetfighter II US	149.00
King of Monsters 2	369.00	Super Soccer	129.90
Burning Fight	289.00	Super Aleste US	145.00
Cyber Lip	229.00	Adapter für dt. SF 2	79.00
Fatal Fury	349.00	Joe & Mac	129.00
Football Frenzy	359.00	John Madden Football	139.00
Last Resort	359.00	Addams Family	129.00
Magican Lord	229.00	Super Ghouls 'N' Ghosts	135.90
Mutation Nation	329.00	Zelda 3 dt.	99.00
Andro Dunos	369.00	>Superscope<	179.00

Mega Drive

Gameboy

Infrarot Joypad 2er Set	119.00	Batman II	69.00
Infrarot Joypad Grundset	79.00	Dr. Franten	59.00
Infrarot Joypad einz.	49.00	Super Hunch Back	65.90
Desert Strike US	109.00	Addams Family	65.00
Exile US	139.00	Adventure Island	69.00
Alisia Dragoon US	109.00		
Magical Troll	109.00		
EA Hockey DA	99.00		
Tazmania dt.	109.00		
Test Drive 2 DA	105.00		
Kid Cameleon DA	115.00		

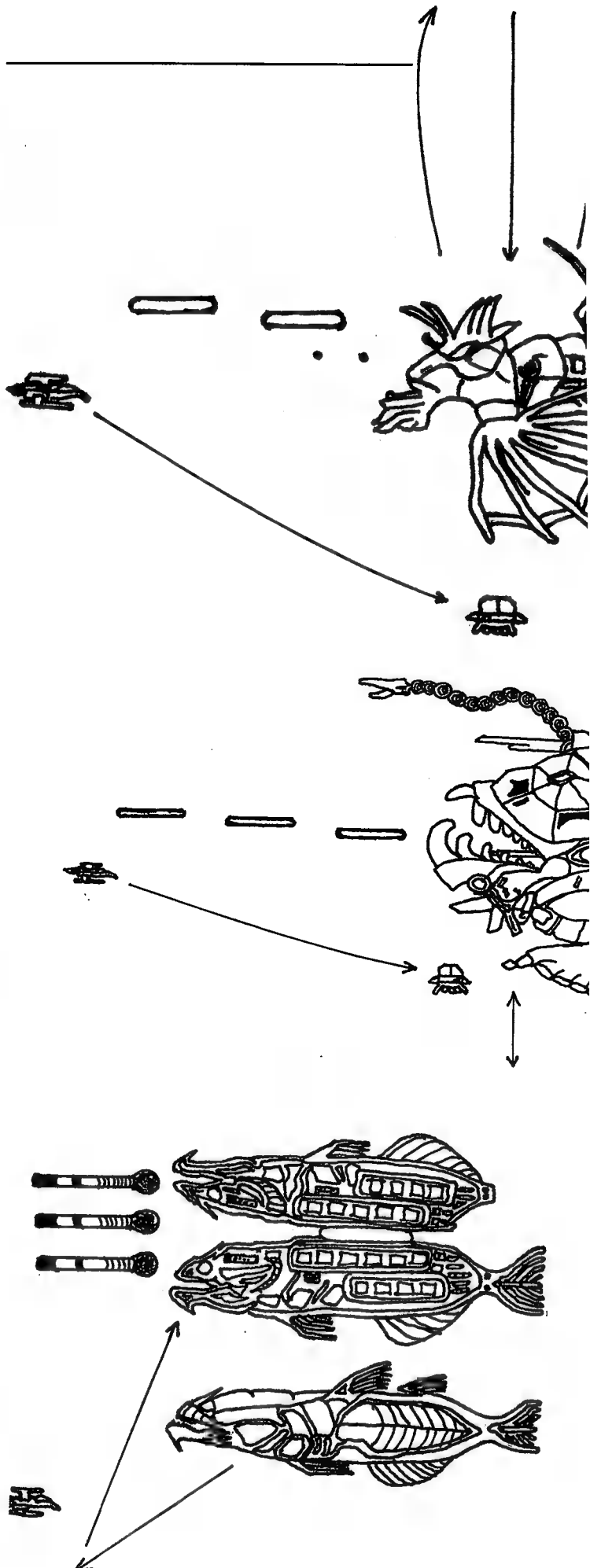


Versand per NN oder Vorkasse plus DM 8,- Versandkosten (Inland),
Auslandsbestellungen nur gegen Vorkasse plus DM 15,- Versandkosten.

Versandzentrale und Laden: Peter-Henlein-Str. 73, 8500 Nürnberg 40,
Telefax: 0911/447662

0911/437474

Alles Versandpreise!
Ladenpreise können
abweichen!!



**Hyper Sting, Alloy Lantern und Drio Sawm sind die ersten drei
Saga-Endgegner**

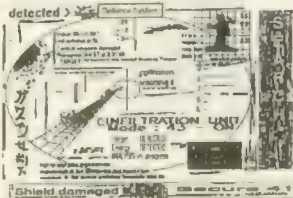
2. Endgegner: Stellt Euch vor den Kopf des Fisches und ballert ~~was~~ das Zeug hält. Wenn Alloy Lantern zurückschießt, stellt Ihr Euch genau in die



05250/7031

aRJay Games & Computersystems
Postfach 1121 · Jakobstraße 5 · D-4795 Delbrück
Telefon: 05250/7031 · Fax: 05250/7399

Sega Mega Drive 279,00	Game Boy 149,90	Super Nes 479,-	NEO GEO:
Atomic Runner a.A.	Asteroids 55,-	Contra III 109,90	Grundgerät 649,-
Desert Strike 99,90	Batman 69,-	Super Tennis 99,90	Nam 1975 189,-
Jordan vs Bird 89,90	Batman II 67,-	Super For. Soccer 99,90	Magician Lord 199,-
David Robinson 109,90	Castlevania II 67,-	Populous 79,90	Last Resort 299,-
Olympic Gold 99,90	Final Fantasy II 67,-	Gradius III 89,90	Baseballstars II 299,-
Tazmania 99,90	Gradius 67,-	F-Zero 99,90	Ninja Commander 299,-
Splatterhouse II 99,90	Kid Ikarus 67,-	WWF Wrestlemania 109,90	Joystick 109,-
Terminator a.A.	Mega Man II 67,-	Super Scope 149,90	
Corporation a.A.	Metroid II 67,-	Final Fight Guy 109,90	<i>Lieferbedingungen:</i>
Krusty's Fun House a.A.	Pac Man 59,-	Arcana 119,90	<i>Lieferung per Nachnahme</i>
Shining Force a.A.	Parodius 49,-	Romance of 3 K. II 119,90	<i>zuzügl. DM 9,90 Versandkosten.</i>
Afterburner III CD a.A.	Simpsons 69,-	Star Wars a.A.	<i>Sie erreichen uns</i>
	Star Trek 67,-	Gun Force a.A.	<i>Mo.-Fr. 10.00 h - 18.30 h</i>
	Super RC Pro AM 48,-	Parodius a.A.	<i>Sa. 10.00 h - 14.00 h</i>
	Tiny Toon 69,-	Dragons Lair a.A.	<i>Telefonische Bestellung auf</i>
	Turtles II 69,-	Turtles 4 a.A.	<i>Anrufbeantworter außerhalb</i>
			<i>der Geschäftszeiten.</i>



Im Visier!

Die neuesten Games –
die heißesten Konsolen

MEGA DRIVE

SUPER FAMICOM

GAME BOY

Katalog gegen DM 1,00 Rückporto

LINE EDITION

Postfach 1323

7252 Weil der Stadt

Telefon 07033/80237

(ab 18 Uhr)

POWER-GAMES

TOP-TITEL FÜR PC-ENGINE

Final Soldier = 109,00 DM
Soon Soon II = 109,00 DM
Nectaris = 109,00 DM
Power Eleven = 89,00 DM
sowie weitere Titel auf Anfrage !!!!

alles neue originalverpackte Cards!

Vorfürmodule (Cards)

Break Inn = 110,00 DM
Jacki Chan Kung Fu = 109,00 DM
Cadash = 109,00 DM
Galaga = 94,00 DM
F 1 Circus '91 = 94,00 DM

(überwiegend nur noch Einzelstücke)

Dragon Egg = 89,00 DM
Power Gale = 85,00 DM
Power Eleven = 79,00 DM
Final Blaster = 69,00 DM
Cyber Combat Police = 69,00 DM
Ki Ki Kai Kai = 69,00 DM
Gun Boy = 65,00 DM
Doreamon = 69,00 DM

gebrauchte Cards:

Formation Armed F = 49,00 DM
Download = 59,00 DM
Tiger Road = 39,00 DM
sowie weitere Titel auf Anfrage !!!!

POWER GAMES
Aachener Straße 96
W-5102 Würselen

Weitere Angebote auf Anfrage

Tel. 02405/83940

Preisliste gegen frankierten Rückumschlag, System angeben.

Traum-Preise für Top-Spiele

Hier heißtes: Sofort zugreifen! Bestellen Sie JETZT!!!

Spiele für MEGADRIIVE alles deutsche Versionen!

Best.-Nr.	Bezeichnung	Preis	Best.-Nr.	Bezeichnung	Preis
0010	688 Submarine Attack, dt.	119,50	0041	Starlight, dt.	119,50
0011	Arcade Powershock für Mega Dr., dt.	100,00	0042	Street of Rage, dt.	98,50
0012	Bonanza Brothers, dt.	99,50	0043	Sword of Vermillion, engl.	119,50
0013	Castle of Illusion, dt.	99,50	0044	Thunder Force 2, dt.	98,50
0014	Control Pad zum Mega Drive, dt.	45,90	0045	Toejam & Earl, dt.	98,50
0015	Dark Castle, dt.	99,50	0046	Turrican, dt.	98,50
0016	Decapattack, dt.	102,50	0047	Videokabel CHART, dt.	20,00
0017	Donald Duck Quackshot, dt.	98,50	0048	Wrestle War, dt.	102,50
0018	F22 Interceptor, dt.	102,50	0049	J. Pond II., dt.	98,50
0019	Fantasia, Mickey Mouse 2, dt.	98,50	0050	Alle Neuheiten – DM bitte nachfragen	??,??
0020	Fatal Rewind, dt.	102,50			
0021	Flicky, dt.	75,50			
0022	Golden Axe 2, dt.	98,50			
0023	Hardball, dt.	98,50			
0024	Ishido, dt.	98,50			
0025	Jewel Master, dt.	98,50			
0026	Klax, dt.	98,50			
0027	Mike Ditka Power Football, dt.	92,50			
0028	Moonwalker, Michael Jackson's, dt.	92,50			
0029	NHL Icehockey, dt.	98,50			
0030	Onslaught, dt.	98,50			
0031	PGA Golf, dt.	98,50			
0032	Phantasy Star 3, dt.	119,50			
0033	Phelios, dt.	98,50			
0034	Road Rash, dt.	98,50			
0035	Shadow Dancer, dt.	98,50			
0036	Shadow of the Beast, dt.	109,50			
0037	Shining in the Darkness, dt.	119,50			
0038	Sonic the Hedgehog, dt.	98,50			
0039	Spider Man, dt.	98,50			
0040	Star Control, dt.	102,50			

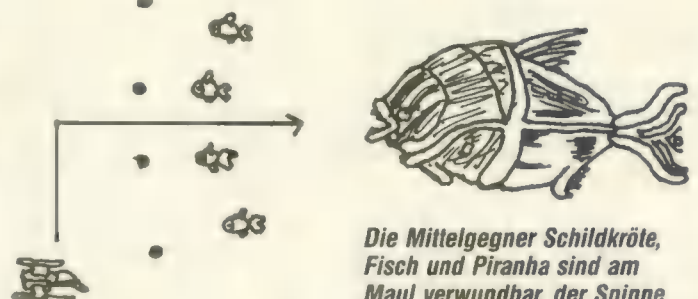
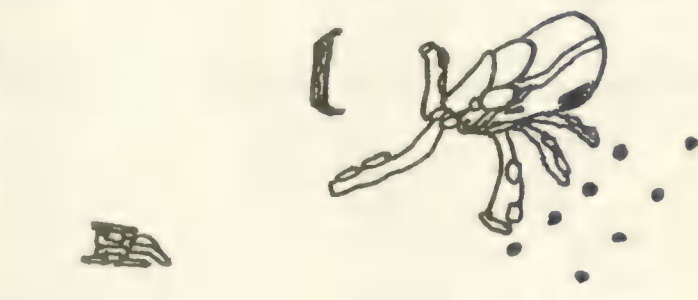
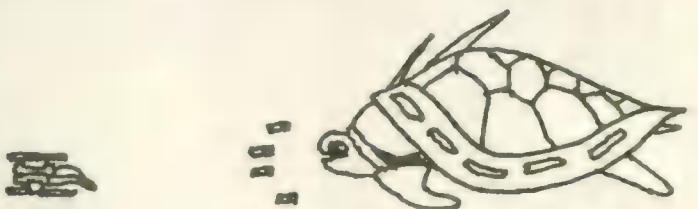
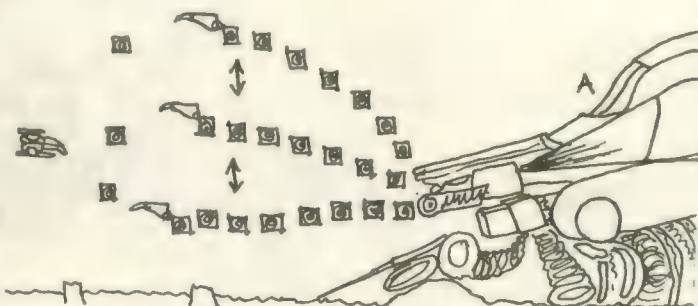
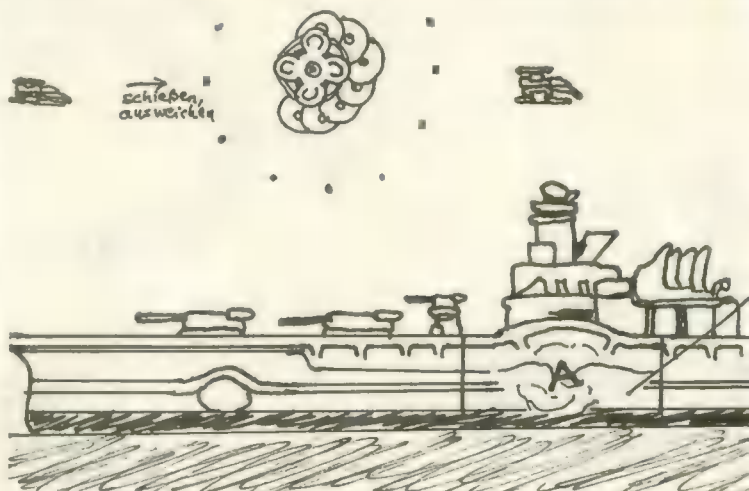
SEGA

MEGA Drive inkl. Sonic, dt. **369,00** Game Gear Grundgerät inkl. Spiel, dt. **279,00**

Alle Spiele am Lager. Wir liefern in Windeseite per Nachnahme zzgl. DM 6,- oder bei Scheckzahlung zzgl. DM 4,- (Versand ins Ausland Nachnahme DM 10,- bei Scheckzahlung DM 6,-)

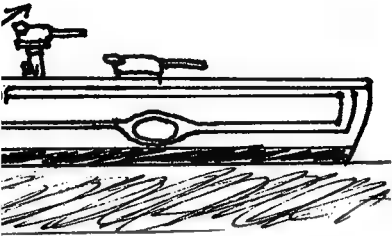
TOP-Angebot: ab DM 200,- liefern wir porto- u. versandkostenfrei und DM 300,- gibt es 3% Skonto!

Ihre Bestellung richten Sie bitte an: DIF GAME Verlag 1, Gunia, Kampstr. 34/VG, W-4650 Gelsenkirchen 2, Gewerbegebiet, Telefon: 0209/586822 und 586823, Fax: 0209/586824
Übrigens: Ihr Auftrag ist bei uns in besten Händen! Fragen? Rufen Sie!



Die Mittelgegner Schildkröte,
Fisch und Piranha sind am
Maul verwundbar, der Spinne
(zweite Skizze von unten)
weicht Ihr besser aus

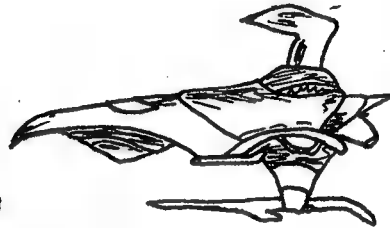
Mit Bomben zerstört Ihr die Bordkanonen



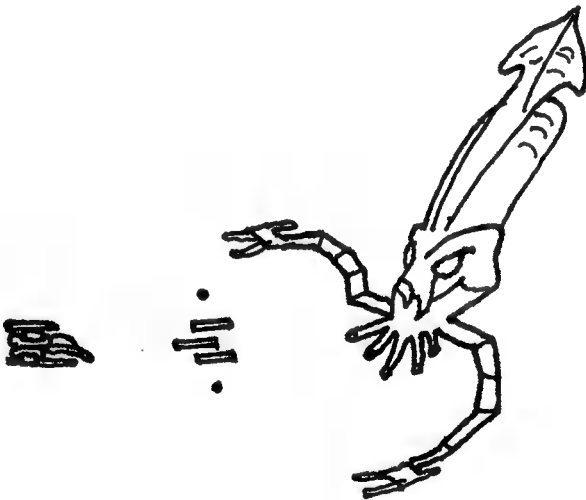
Weicht dem Seepferd besser aus, da Ihr sonst mit mindestens einem Treffer rechnen müßt



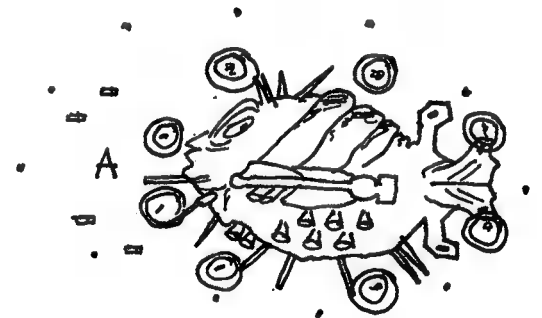
Ballern und ausweichen



Motherhawk ist schnell besiegt



Steel Spine verteidigt sich mit Raketen und Rundum-Schüssen



Lücke zwischen den Schüssen; danach wieder vor den Kopf und ballern. Fliegt bzw. schwimmt bzw. taucht der Endgegner nach unten weg, folgt Ihr ihm (in gebührenden Abstand!), bleibt jedoch unten, wenn er nach oben dreht und seine Raketen abfeuert. Erst wenn er wieder anfängt, "normale" Munition zu verballern, plaziert Ihr Euch wieder vor seinem Kopf...

Sektor D: Venus

Endgegner: Vor seinem Kopf herumfliegen und ballern, bis Drio Sawm das Zeitliche segnet.

Sektor E,F: Mond

Endgegner: Stellt Euch (mit gewissem Abstand zum Boden) in die linke unter Ecke und ballert erst auf den Punkt "A", danach auf "C" und schließlich auf "B". Zu guter Letzt schießt Ihr auf den Körper der Red Crab — fliegt Ihr ganz hinten, habt Ihr die besten Chancen, nicht getroffen zu werden.

Sektor G: Erde

Proco Jr. (Yamato): Haltet Euch oberhalb des Bildschirms auf und werft Bomben, um die Kanonen außer Gefecht zu setzen. Verwandelt sich der Mittelteil des Schiffes in ein Monster, fliegt Ihr in die Bildschirmmitte und ballert auf "A".

Tiat Young (Leadain): Fliegt in die Bildschirmmitte und soweit wie möglich nach hinten zurück; ballert als er-

**MEGA DRIVE
S. FAM NES
PC ENGINE
PLATINEN
NEO GEO
MAK**

WOLF SOFT

Software - Versand

Schulstraße 3
5450 Neuwied 22
Fax: 02622/83583

Tel.: 02622/83517



**HARDWARE
ECKE**

Anschlußkabel

Reparaturen a. A.

Scart - Umschalter

Umbau von Konsolen

SEGA MEGA DRIVE

Grundgerät (deutsch) inkl. Sonic **nur DM 319,-**
Grundgerät (deutsch) ohne Spiel **nur DM 269,-**
Grundgerät (deutsch)
 inkl. "Immortal" US
 inkl. "Sokoban" US **nur DM 389,-**
Joystick Power Clutch **DM 89,-**
Joypad Pro 2 (Dauerf. + Zeitlupe) **DM 49,-**
Spiele Adapter (für Import JP-Spiele) **DM 29,-**

Splatterhouse 2 US	109,-	Phelios JP	49,-
Tazmania US	109,-	Super Shinobi JP	79,-
Cadash US	109,-	Moonwalker US	69,-
Arch Rivals US	109,-	Abrams Battle Tank US	89,-
David Robinson US	109,-	Shadow Dancer US	89,-
Krustys Funhouse US	109,-	Wonderboy 5 US	109,-
Lakers vs. Bulls US	119,-	Streets of Rage JP	79,-
Olympic Gold DT	119,-	Donald Duck JP	79,-
Desert Strike US	109,-	Klax JP	69,-
Jordan vs. Bird US	99,-	Magical Guy JP	79,-
Sokoban US	69,-	Mercs III JP	79,-
Wardner US	69,-	Micky Mouse JP	79,-
Ghouls + Ghost US	79,-	EA-Hockey DT	99,-
Alien Storm JP	69,-	Afterburner JP	79,-
Spiderman JP	59,-	Strider JP	69,-
Immortal US	109,-	Phelios JP	49,-
Golden Axe II JP	69,-	Sonic JP	89,-
Wonderboy 3 JP	49,-	Decap Attack US	79,-
Hellfire JP	49,-	Jewel Master DT	89,-
Raiden JP	79,-	Kageki Fighter JP	89,-

ständig Neuheiten und viele weitere Spiele lieferbar.
 Einfach anrufen oder Gesamtangebot anfordern.

SEGA GAME GEAR

Grundgerät inkl. "Sonic"
 inkl. Netzteil **DM 319,-**
Akkupack **DM 89,-**
Adapter für Mastersystem - Spiele **DM 79,-**
TV - Empfänger **DM 189,-**
Wide Gear Lupe **DM 29,-**

Axe-Battle DT	79,-	Minigolf Putter DT	69,-
Sonic the Hedgehog DT	79,-	Spiderman US	79,-
Donald Duck DT	79,-	Chase H.Q. US	69,-
Chessmaster DT	79,-	Fantasy Zone US	69,-
Factory Panic DT	69,-	Foreman K.O. Boxing US	79,-
G-Loc DT	69,-	Pacman US	69,-
Leaderboard Golf DT	79,-	Space Harrier US	69,-
Micky Mouse DT	79,-	Alien Syndrome JP	69,-
Monaco GP DT	59,-	Halley Wars JP	49,-
Montana Football DT	79,-	Kinetic Konnection JP	39,-
Olympic Gold DT	79,-	Micky Mouse JP	59,-
Out Run DT	69,-	Donald Duck JP	59,-
Psychic World DT	59,-	Out Run JP	49,-

ständig Neuheiten und viele weitere Spiele lieferbar.
 Einfach anrufen oder Gesamtangebot anfordern.

NEO GEO

Grundgerät (deutsch) PAL
Grundgerät (deutsch) RGB **je DM 799,-**

Magician Lord	199,-	Alpha Mission	269,-
Blues Journey	229,-	Sengoku	269,-
Top Player Golf	229,-	Robo Army	269,-
Bowling	229,-	Trash Rally	299,-
Cyber Lip	249,-	Fatal Fury	299,-
Ghost Pilot	249,-	Mutation Nation	299,-
King of Monster	249,-	Last Resort	319,-
Ninja Combat	249,-	Ninja Commando	319,-
Baseball Stars	249,-	King of Monster 2	a. A.
Burning Fight	269,-		

ständig Neuheiten und viele weitere Spiele lieferbar.
 Einfach anrufen oder Gesamtangebot anfordern.

Nintendo

Super NES (16 bit)

Grundgerät (Deutsch) inkl. Spiel **nur DM 319,-**
Joypad (Dauerfeuer, Zeitlupe) **DM 69,-**
RGB Scart Kabel **DM 49,-**
Joystick **a. A.**
AV Kabel f. Stereoanlage **DM 29,-**

Super Tennis DT	109,-	WWF Wrestlemania DT	119,-
F - Zero DT	109,-	Terminator 2 (Oktober)	119,-
Super Soccer DT	109,-	Simpsons Krusty Funhouse DT	109,-
Sim City DT	109,-	Turtles 4 DT	119,-
Zelda III DT	109,-	Castlerania 4 DT	119,-
Super R-Type DT	109,-	Super Probotector DT	119,-

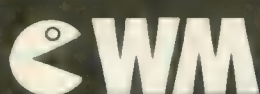
Alle Artikel ab ca. August/September '92 lieferbar.
 Bitte **unbedingt rechtzeitig vorbestellen**,
 da mit Lieferengpässen gerechnet werden muß.
 Vorbestellungen werden bei der Auslieferung
 vorrangig und bevorzugt behandelt!

Wir kaufen und verkaufen gebrauchte Spiele für Mega Drive, Super NES und NEO GEO nach telefonischer
 Absprache! (Unangeforderte Sendungen werden nicht angenommen!)

Wir führen das komplette Programm an Hard- und Software und Zubehör für alle Konsolen und Videospiele.

Durch große Lagerhaltung sind die meisten Artikel sofort lieferbar! Ständig Neuzugänge - ständig
 mehrere tausend Spiele am Lager. Alle Artikel im Versand oder im Laden erhältlich. Gesamt-Preisliste
 gegen Rückumschlag moder bei Warenlieferung kostenlos anbei. Versionen der Spiele: DT = Deutsch,
 US = Englisch, JP = Japanisch. Für einige Geräte sind Spiele-Adapter notwendig.

Händler-Anfragen erwünscht (Gewerbenachweis erforderlich!)



CWM Computerversand und -shop

Schmiedestr. 5 3388 Bad Harzburg
 Tel. (05322) 54081 / 82 Fax 50878



stes auf die vier Arme, danach auf den Körper.

Sektor H: Mars

Fliegt vor die Tentakeln, ballert und weicht aus — sind die Tentakeln beseitigt, schießt Ihr auf "A".

Sektor J: Venus

Gegen Big Strong kann Euch auch Metin nicht helfen: Ballern und ausweichen!

Sektor K: Venus

Motherhawk ist einer der leichtesten Endgegner: Schießt auf den Rumpf des Raumschiffes und weicht den Schüssen aus.

Sektor L: Venus

Achtet auf Steel Spine's Raketen und "Rundumschüsse".

Bugs Bunny (NES)

♦ Karottensammeln wird auf Dauer ganz schön langweilig — mit folgenden Codes überspringt Ihr gleich 20 Levels auf einmal:

Level	Code
20	ZTPZ
40	TX9W
60	YTKX

Hyperzone (Super Nintendo)

♦ Auch das Hyperzone erfreut audiophile Videospieler mit einem Sound-Menü: Haltet im Titelbild einfach beide seitlichen Taster gedrückt und betätigt Start.

Ultraman (Super Nintendo)

♦ Wer wirklich darauf scharf ist, die dümmliche Japano-Prügelei "Ultraman" zu spielen, freut sich vielleicht über folgenden Tip: Wenn Ihr Start und Select gleichzeitig drückt, gelangt Ihr in ein Optionsmenü.

Super Off Road (Super Nintendo)

♦ Fahren ohne Ende und Game Over mit Super Off Road? Kein Problem: Verbindet beide Joypads mit dem Super Nintendo, laßt aber den blauen Flitzer während des ganzen Rennens unbenutzt an der Startlinie stehen. Ihr (im roten Truck) landet so immer automatisch auf dem dritten Platz und auch der blaue Wagen wird nach jedem Rennen sein (unverdientes) Continue erhalten.



Mit unserem Little-Nemo-Cheat geht's ab in traumhafte Levels

Little Nemo (NES)

♦ Für viele NES-Spieler sind die Träume des kleinen Nemo eines der schönsten Videospielabenteuer. Mit folgendem Cheat (im Titelbild eingeben) könnt Ihr alle der traumhaften Spielrunden anwählen: Drückt auf dem Steuerkreuz Oben, dann Select, nach links, rechts, zweimal den Feuerknopf A und schließlich B. Mit dem A-Feuerknopf dürft Ihr Euch nun Euren Lieblingslevel aussuchen — nach folgender Regel: Zweimal A befördert Euch in die dritte Traumrunde, dreimal A in die vierte usw.

Wer Probleme hat, den Endgegner des achten Levels zu besiegen, sollte es mit folgender Taktik versuchen: Kramt den Morgenstern aus Eurem

Waffenarsenal, um Euch der kleinen Pinguine zu erwehren. Taucht die große Variante auf, haltet Ihr den B-Feuerknopf gedrückt um einen Beam-Schuß zu aktivieren. Nach maximal zehn Treffern ist der Weg frei.

Battleloads (NES)

♦ Bei Battleloads fliegen Euch die tödlichen Gefahren nur so um die Ohren. Wer gleich mit der doppelten Anzahl von Reserveleben ins Prügelabenteuer einsteigen möchte, sollte sich folgenden Tip zu Gemüte führen: Drückt (im Titelbild) das Steuerkreuz nach unten und betätigt die Feuerknöpfe A und B.

Wenn Ihr die Starttaste drückt, habt Ihr sechs Toad-Leben auf Eurem Konto.

Fortress of Fear (Game Boy)

♦ Thorsten Beyertin rät furchtlosen Game-Boy-Abenteurern zu folgendem Trick: Gelingt es Euch, in die High-Score-Liste zu kommen, solltet Ihr dort anstelle Eurer Initialen die Zeichenfolge "W Herz W" eingeben. Dann dürft Ihr diesen Action-Adventure-Klassiker mit sechs statt nur drei Leben beginnen. Noch'n Tip: Geht nun zu Beginn doch einfach mal nach links, nicht nach rechts. Bonusleben und Extraschlüssel warten!

Ms. Pac-Man (Lynx)

♦ Sechs Leben für die Pillenfresserin: Pausiert Euer Spiel, drückt "Option 1", dann zweimal den B-Knopf, zweimal A und nochmals Pause.

Final Fight (Super Nintendo)

♦ In das Optionsmenü der Super-Nintendo-Schlägerei "Final Fight" gelangt Ihr, wenn Ihr im Titelbild den linken Taster und gleichzeitig die Starttaste drückt.

Super Mario Bros. 3 (NES)

♦ Zur Abwechslung mal wieder einen Tip für alle Mario-Freunde — für Euch hat sich Videospielprofi Ivaylo Brakalov schlaugemacht: Um bei Super Mario Bros. 3 die dritte und letzte Warpzonentröte zu bekommen, müßt Ihr Euch von einem der beiden Kamele in der 2. Welt ei-





nen Hammer besorgen. Habt Ihr den vierten Level durchgespielt, müßt Ihr Euch an den Eckpunkt (rechts oben) stellen und den Hammer benutzen. Jetzt verschwindet rechts der Felsbrocken. Wenn Ihr nun auf dem Steuerkreuz nach rechts drückt, gelangt Ihr in einen geheimen Raum; ein See in Form einer römischen Drei leuchtet blau im Norden. Dort findet Ihr einen Froschanzug und die dritte Warpzonenflöte.

Rahn verrät, wie's gemacht wird: Lauft gleich zu Anfang nach rechts, bis Ihr auf das Zauberbuch plumpst. Auf dem Erdboden angekommen, werden nun von rechts die Killerbesen aufmarschieren. Nicht ballern! Flieht zurück nach links, bis Ihr nicht mehr weiter kommt. Dann flink umgedreht und in den ersten Besen hineingelaufen — die Treppe über Euch ist nun mit Sternen und magischen Kugeln übersät. Ein Zauberbuch ist übrigens eingesammelt werden...

Super Ghouls'n Ghosts (Super Nintendo)

Um in ein zweites Optionsmenü zu gelangen, müßt Ihr im ersten (dort kann man z.B. den Schwierigkeits-Level anwählen) den Punkt "Exit" anwählen. Verlaßt das Menü, indem Ihr Start und den linken Taster drückt und danach auf dem ersten Joypad Start betätigt. Unser Bild zeigt Euch das geheime zweite Menü.

Fantasia (Mega Drive)

Wer der Meinung ist, daß die Mickey Mouse in ihren Fantasia-Abenteuern zu schwächlich ausgestattet ist, kann schon zu Spielbeginn kräftig Extras einsacken. David



Eine Treppe voller Extras: Lest einfach unseren Fantasia-Trick.

TIPS & TRICKS

Solstice (NES)

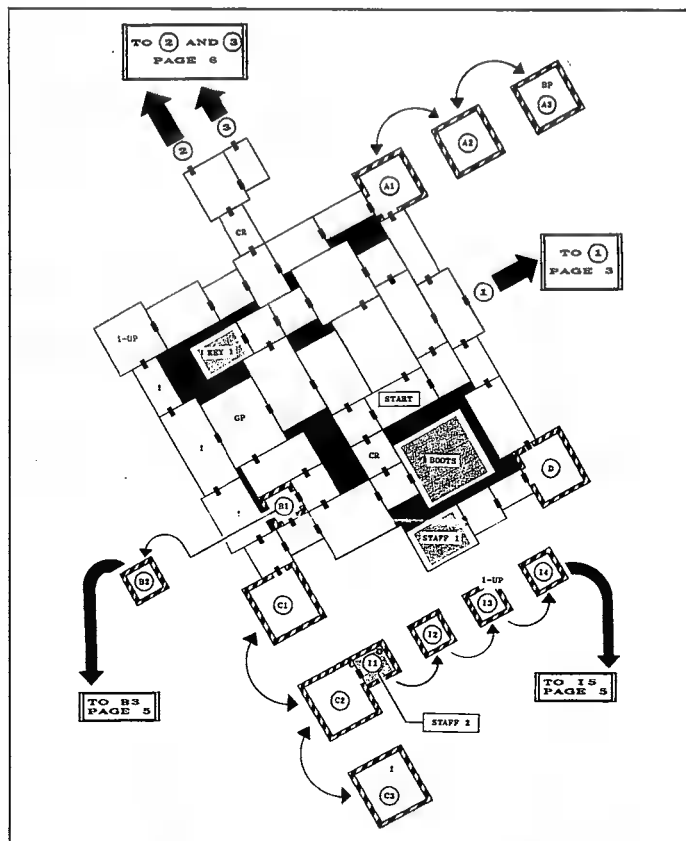
Der Preis für die schönsten Karten des Monats geht an Sahin Tugcular und Klaus Hertweck, die uns unter anderem folgendes Ma-

terial zum NES-Spiel Solstice zukommen ließen. Einen Tip geben sie Euch ebenfalls noch mit auf den Weg: Wer (nach dem Druck auf Select) folgende Kombination eingibt, erlebt eine Überraschung, die zirka 90 Leben wert ist!

ABKÜRZUNGEN UND SYMBOLE

■ = GREEN POTION (GRÜNER TRANK)	⊠ = SCHEISSIGER RAUM
■ = BLUE POTION (BLAUER TRANK)	⊗ = TELEPORTER
YP = YELLOW POTION (GELBER TRANK)	DET = DETONATOR (ZÖNDER)
PP = PURPLE POTION (LILA TRANK)	I = UNSICHTBARE BLOCKS
CR = CREDIT (CONTINUE)	1-UP = HUT (EXTRALEBEN)
BO = BOMB	

Die beiden Ausgänge nach 2 und 3 öffnen sich nur, wenn Ihr zwei Schlüssel besitzt



dynatex

Bitte beachten Sie unsere neue Versandanschrift und die neuen Telefonnummern

SEGA MEGA DRIVE

Hellfire (jp)	49,-
Super Fantasy Zone (jp)	99,-
Magic Troll (jp)	89,-
Crackdown (jp)	49,-
Phelios (jp)	49,-
Bad Omen (jp)	89,-
Wonderboy III	49,-
Magical Hat (jp)	49,-
Out Run (jp)	59,-
Jewel Master (jp)	59,-
Super Shinobi (jp)	69,-
Sportstalk Baseball (US)	129,-
Wonderboy V (US)	119,-
Dick Tracy (jp)	49,-
Spiderman (jp)	69,-
Alien Storm (jp)	69,-
Mercs (jp)	79,-
Sonic the Hedgehog (jp)	79,-
Streets of Rage (jp)	89,-
Golden Axe II (jp)	69,-
Toki (jp)	79,-
Joypad Pro-2	39,-
Game Adapter	29,-
(Ermöglicht das Spielen von japanischen Modulen auf deutschen Mega Drives)	

SEGA GAME GEAR

Super Monaco GP (jp)	49,-
GG Shinobi (jp)	59,-
Ax Battler (US)	69,-
Out Run (jp)	59,-
Ninja Gaiden (jp)	59,-
Berlin Wall (jp)	59,-
Crystal Warriors (US)	79,-
Donald Duck (jp)	69,-
Sonic the Hedgehog (jp)	69,-

Alien Syndrome (jp)	69,-
Gear to Gear Cable	19,-
Netzteil	29,-
Master Gear	69,-
Wide Gear	49,-

ATARI LYNX

Blue Lightning	69,-
Electrocop	69,-
Chips Challenge	69,-
Gates of Zendocon	69,-
Slimeworld	69,-
Gauntlet	79,-
Klax	79,-
Roadblasters	79,-
Xenophobe	79,-
Ms. Pacman	79,-
Zarlor Mercenary	79,-
Paperboy	79,-
Robo Squash	79,-
Rygar	79,-
Super Skweek	79,-
Rampage	79,-
Chess Challenge	79,-
Warbirds	79,-
Block Out	79,-
Ninja Gaiden	79,-
Pacland	79,-
Toki	79,-
Turbo Sub	79,-
Scrapyard Dog	79,-
Chequered Flag	79,-
Viking Child	79,-
Crystal Mines II	79,-
Hard Driving	79,-
Robotron	79,-
S.T.U.N. Runner	79,-
Bill & Ted	79,-
Awesome Golf	79,-
Cyberball	79,-
Xybots	79,-

NEO GEO

NAM 1975	199,-
Baseball Stars II	379,-
Mutation Nation	329,-
Magician Lord	279,-
Top Players Golf	279,-
Baseball Stars	279,-
King of the Monsters	279,-
The Super Spy	279,-
Cyber-Lip	279,-
Sengoku	279,-
Ninja Combat	279,-
Blues Journey	299,-
Ghost Pilots	299,-
Alpha Mission II	299,-
Burning Fight	299,-
Last Resort	379,-
Super Baseball 2020	329,-
Soccer Brawl	329,-
Robo Army	329,-
Trash Rally	329,-
Fatal Fury	329,-

Nintendo SUPER FAMICOM

Addams Family (US)	129,-
Super off Road (US)	129,-
Xardion (US)	129,-
Super Aleste (jp)	139,-
Top Gear (US)	129,-
Adventure Island (jp)	99,-
Formation Soccer (US)	119,-
Actraiser (US)	129,-
Ghouls'n Ghost (US)	139,-
Joe & Mac (US)	129,-
Super Scope 6 (US)	169,-
Ascii Pad	69,-
Game Adapter	49,-
Super NES <-> Super Famicom	

Nintendo GAME BOY

Addams Family	69,-
Killer Tomatoes	69,-
Batman II	69,-
Snow Brothers	69,-
Boxxle	49,-
Ninja Gaiden	69,-
Bugs Bunny II	69,-
Double Dragon II	69,-
Monopoly	69,-
Prince of Persia	69,-
Battletoads	69,-
Final Fantasy Adventure	79,-
Final Fantasy Legend II	79,-
Nail'n Scale	69,-
Star Saver	69,-
Burgertime Deluxe	49,-
Sagaia	49,-
Duck Tales	69,-
Mega Man	69,-
Mickey Mouse	69,-
Netzteil	24,-
Lightboy	49,-

Versandbedingungen:
Inland +9 DM,
Ausland nur Vorkasse
+12 DM

Bedeutung der Kürzel:
(jp) japanisch
(US) amerikanisch

Preisänderungen und
Irrtümer
vorbehalten.

Weitere Artikel und Preise
bitte telefonisch erfragen.

Händleranfragen erwünscht.

dynatex

Versandanschrift:
Brückstraße 42-44
4600 Dortmund 1

Öffnungszeiten:
Montags - Freitags:
9.30 - 18.30

Bestellung 24 Stunden
möglich auf
Anrufbeantworter

dynatex

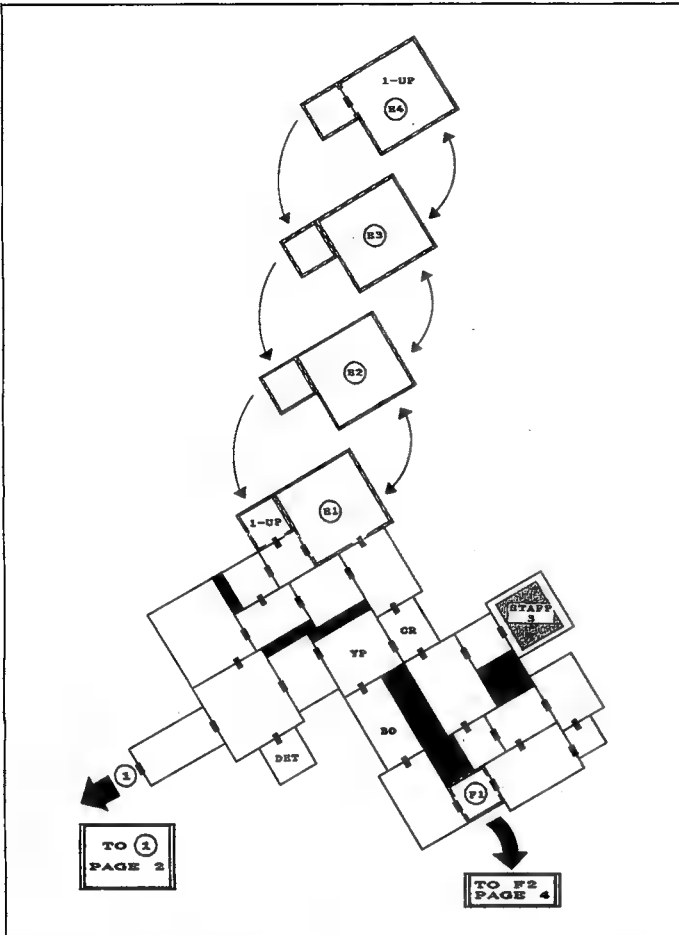
Ladenlokal:
Brückstraße 42-44
4600 Dortmund 1

Öffnungszeiten:

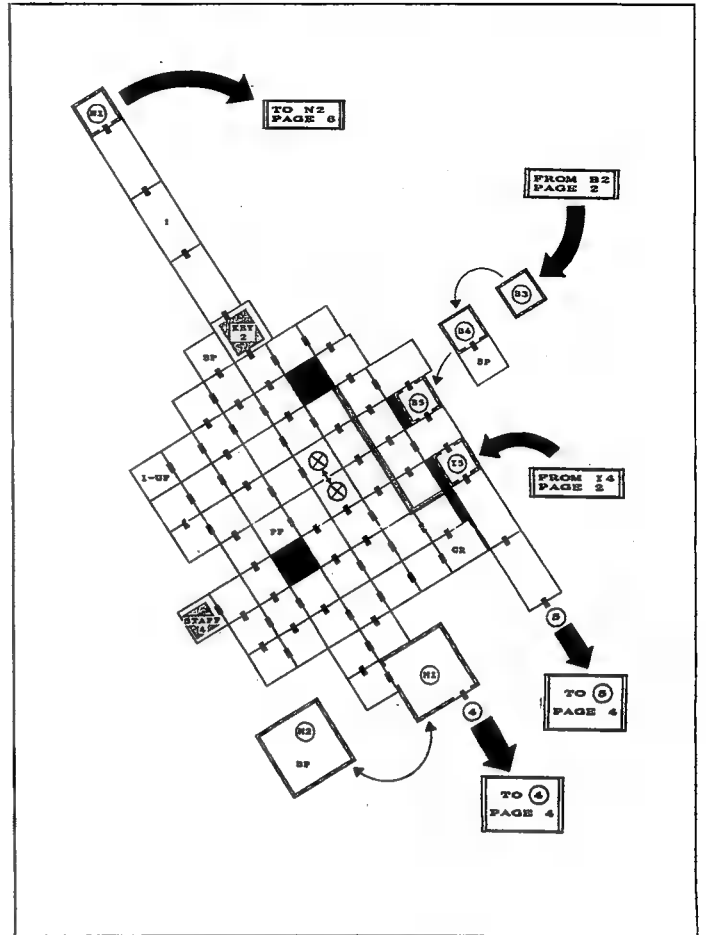
Montags - Freitags
9.30 - 18.30

Donnerstags 9.30 - 20.30
Samstags 9.30 - 14.00

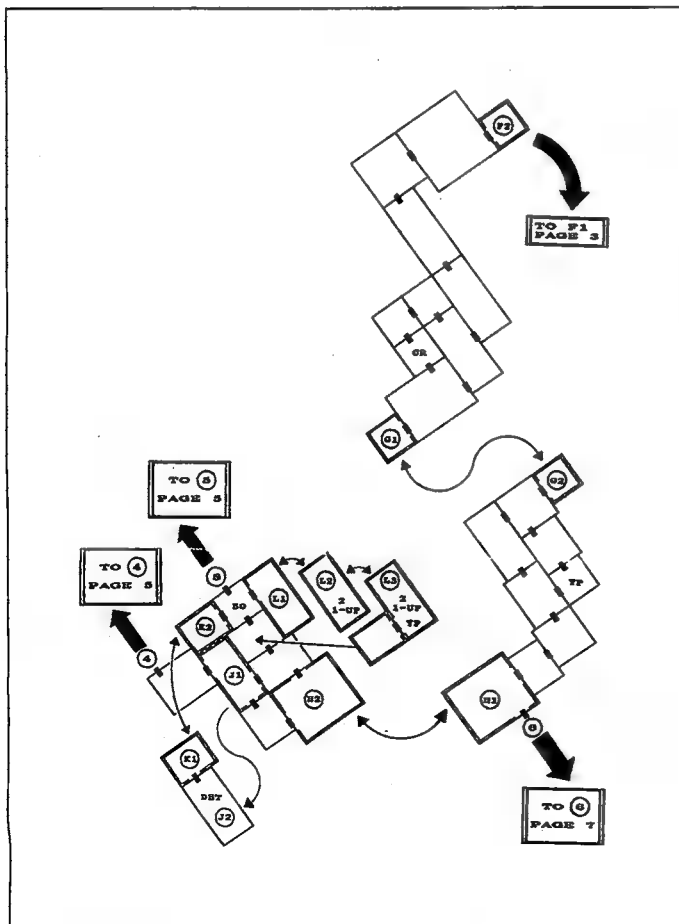
Telefon: 0231/556140 oder 573233 - Telefax: 0231/521553



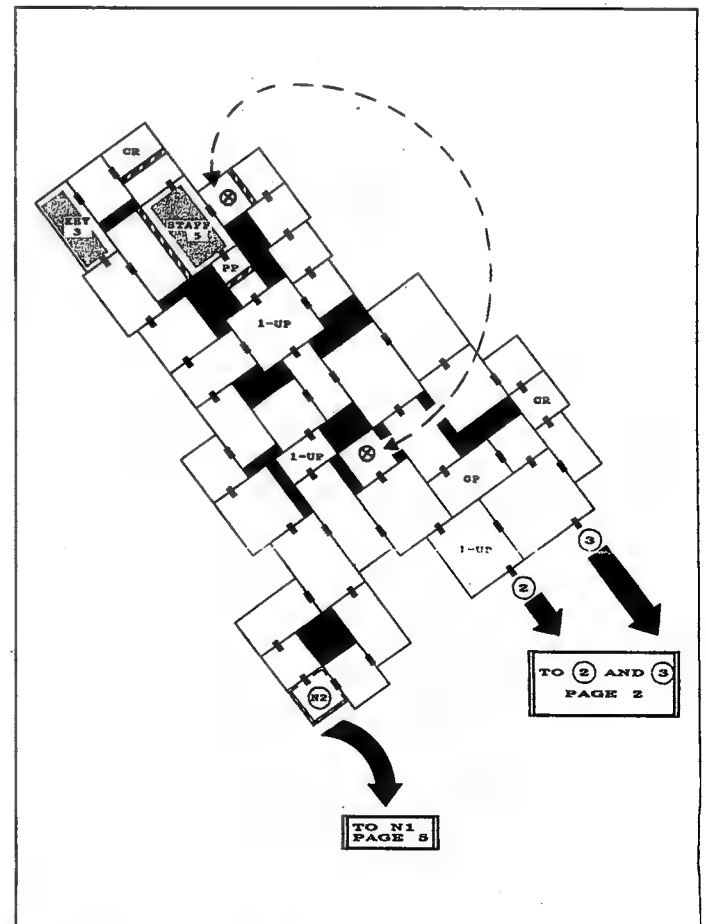
Vier Stockwerke hoch: Solstice



Der Ausgang zum Teleporter benötigt drei Schlüssel



Verschachtelt: Die umliegenden Teile sind die oberen Stockwerke.



Nur gibt's Zauberstab und Schlüssel

Für die heißen Tage!

Endlich...

SUPER NINTENDO

SUPER TENNIS	99,-
F-ZERO	99,-
SUPER SOCCER	99,-
SUPER R-TYPE	99,-
CASTLEVANIA IV	129,-

SUPER NINTENDO AB CA. AUGUST LIEFERBAR!

MEGA DRIVE

PHANTASY STAR III	119,-
DEVILISH	79,-
CALIFORNIA GAMES DT.	99,-

Game Gear

-incl. Sonic & Material	DM 329,-
-incl. Columns	DM 279,-

MASTER SYSTEM II

INCLUSIVE ALEX KIDD 1 UND SONIC	DM 189,-
---------------------------------	----------

MEGA DRIVE

TERMINATOR	109,-
CHUCK ROCK	109,-
GRANDSLAM TENNIS	a.A.
SPLATTERHOUSE II	109,-
CADASH	99,-
OLYMPIC GOLD DT.	114,-
TWINCKLE TALES	a.A.
BULLS VS. LAKERS	a.A.
DRAGON'S FURY	a.A.
SUPER MONACO GP II	a.A.
RAMPART	a.A.
LEMMINGS	a.A.
KID CHAMELEON DT.	109,-
WARRIOR OF ROME II	129,-
THUNDERFORCE IV	a.A.
GLEY LANCER	a.A.

MASTER SYSTEM

WIMBLEDON TENNIS	99,-
SUPER MONACO GP II	89,-
OLYMPIC GOLD	109,-
CHAMPIONS OF EUROPE	109,-

GAME GEAR

MASTER GEAR ADAPTER	49,-
OLYMPIC GOLD DT.	79,-
CRYSTAL WARRIORS	a.A.
SPIDERMAN	74,-
CHASE H.Q.	74,-
GEORGE FOREMAN'S BOXING	74,-
AX BATTLER DT.	74,-

LYNX

RAMPART	79,-
BATMAN RETURNS	84,-
HOCKEY	79,-
HYDRA	79,-
LEMMINGS	a.A.
BASKETBRAWL	a.A.

NEO GEO

BASEBALL STARS PRO II	349,-
NINJA COMMANDER	349,-
KING OF THE MONSTERS II	349,-
ANDRO DUNOS	349,-

NES

CASTLEVANIA III	114,-
SIMPSONS II	114,-
ADVENTURE ISLAND II	109,-
WORLD CHAMP	99,-
MONSTER IN MY POCKET	109,-
DOUBLE DRAGON III	119,-
PAPERBOY II	99,-
BATTLETOADS	a.A.
ELITE	a.A.

GAME BOY

PARODIUS	79,-
TINY TOON	69,-

NES

**Nintendo Entertainment
Grundgerät
mit 2 Joypads und
Super Mario 149,-**

(Solange Vorrat reicht!)



Mega Drive
Deutsch mit Sonic,
1 Jahr Garantie
DM 319,-

Theo
**KRANZ
VERSAND
& LADEN**

ab 3 Artikel versandkostenfrei
"und das bei unserem bekannt schnellen Service!"

TAZMANIA



DM 99,-

FORDERN SIE UNSER KOSTENLOSES MAGAZIN GEGEN FRANKIERTEN (DM 1,-) UND ADRESSIERTEN RÜCKUMSCHLAG AN VERSAND PER DM 8,-; BEI VORK (NUR EUROSCHICKS) DM 4,-; VERSAND UND LADEN; PREISIRRTÜMER, ÄNDERUNGEN VORBEHALTEN; UPS DM 10,-

Juliuspromenade 11 8700 Würzburg Telefon (09 31) 57 16 01

Addams Family (Super Nintendo)

Wer so schlau wie Michael Sankul ist und im Paßwortmenü zu The Addams Family nur Einer einträgt, wird prompt mit 100 Extraleben belohnt. Tobias W. Reich lieferte noch ein paar andere nützliche Paßwörter nach und verrät, daß Ihr Morticia am Ende im Music Room findet.

Code	Effekt
81&K5	1 Bonusherz
71Z1L	2 Bonusherzen
7&J1H	2 Bonusherzen/ 1 Verwandter
V&918	2 Bonusherzen/ 2 Verwandte
B&J15	2 Bonusherzen/ 2 Verwandte
B7&15	2 Bonusherzen/ 3 Verwandte
BL91B	2 Bonusherzen/ 4 Verwandte

Out Run (Mega Drive)

Schon wieder ein neuer Trick für das junggebliebene Raser-Spektakel Out Run: Um mit dem Ferrari auf eine Besichtigungstour durchs Land der Out-Run-Entwickler zu fahren, müßt Ihr zuvor alle fünf Ziele erreicht haben. Nach dem fünften

Zieleinlauf drückt Ihr einfach auf Start: Der Ferrari setzt sich wieder in Bewegung, und Ihr rollt die Strecke ein weiteres Mal ab. Bei jedem Reklameschild stoppt der Sportwagen, damit Ihr die Namen der Programmierer und Designer lesen könnt. Habt Ihr diesen abschließenden Ausflug beendet, beginnt die eigentliche Endsequenz.

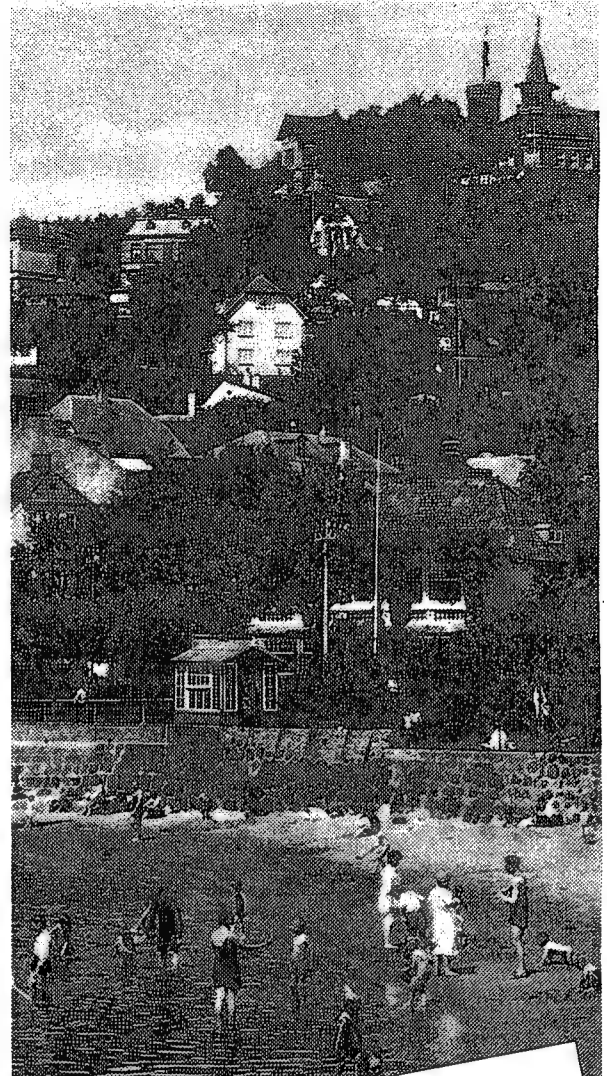
Desert Strike (Mega Drive)

Die Kampagne-Paßwörter zur umstrittenen Ballerei vor aktuellem Hintergrund haben wir Euch bereits verraten. Dank Jan Hünding und den Gebrüdern Jörg und Peter Fischer können Helikopterpiloten das Modul nun auch durchspielen, ohne einzelne Levels zu überspringen. Die Wüstenfüchs Jan, Jörg und Peter erklärt Euch wie Ihr am Golf am besten klarkommt — alle drei sind sich einig, daß die empfohlene Reihenfolge unbedingt einzuhalten ist.

Erste Campaign: Air Superiority

Mission 1: Fallt den AAA-Panzern in den Rücken und schießt mit je zwei Hydras auf sie. Legt danach die beiden Radarstationen in Schutt und Asche. Alternative: Falls Ihr *zuerst* die Radarstationen vernichtet, haben alle feindlichen Waffensysteme eine stark beschnittene Reichweite.

GREENPEACE



Ich möchte mehr über Greenpeace wissen!
Für Ihre Kosten habe ich 3,60 DM in Briefmarken beigelegt:

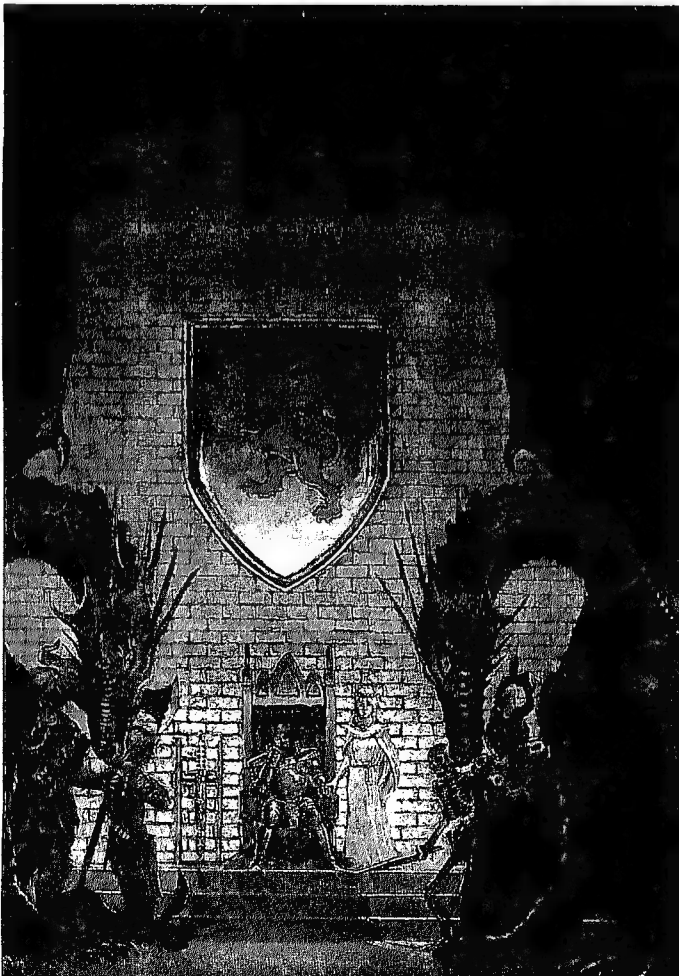
Vorname, Name

Straße, Hausnummer

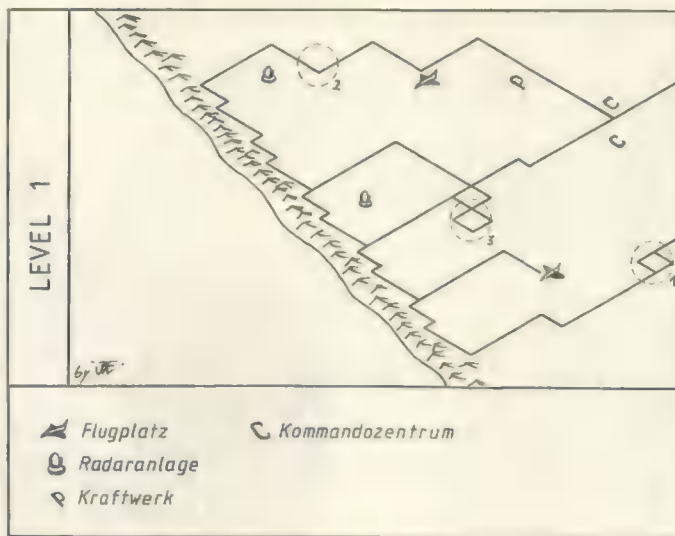
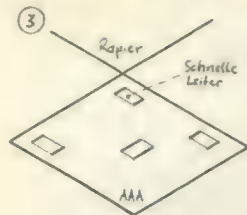
Postleitzahl, Ort, Zustellpostamt

Greenpeace e.V., Vorsetzen 53, 2000 Hamburg 11
Spendenkonto: Nr. 2061-206, PGiroA Hamburg, BLZ 200 100 20

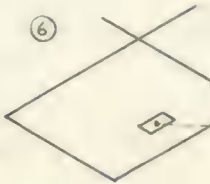
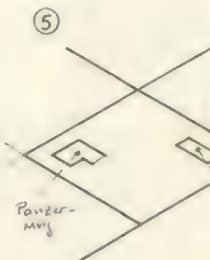
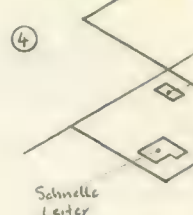
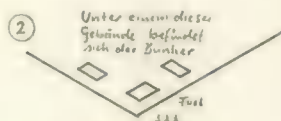
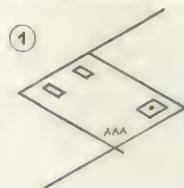
Wir wollen,
daß die Menschheit
in Zukunft
wieder baden geht.



TIPS & TRICKS



Flugplatz
Radaranlage
Kraftwerk
Kommandozentrum



Links das Einsatzgebiet der ersten Desert-Strike-Kampagne, rechts fliegen während Eures zweiten Kurzfeldzuges die Fetzen

Mission 2: Seid Ihr einigermaßen gut bewaffnet, sind die Power Stations für Euch kein Problem. Ist das Kraftwerk zerstört, erhaltet Ihr eine doppeltstarke Panzerung, alle feindlichen Geschütze drehen sich langsamer,

und die Feinde verursachen nur den in der Anleitung angegebenen Schaden — und nicht das Doppelte.

Mission 3: Auch die Airfields dürften Euch vor kein allzu großes Hindernis stellen. Überlistet die AAAs und

Rapier auf oben genannte Weise (von hinten) und jagt schließlich die Flugzeuge und Gebäude in die Luft.

Mission 4: Taucht Ihr bei den Command Centers auf, solltet Ihr bereits bis an die Zähne bewaffnet sein.

Macht die Panzer platt und zerstört die Gebäude. Vergeßt nicht, den Commander, der aus dem Gebäude flieht, mitzunehmen. Dann verrät er Euch, wo der Agent versteckt ist. Denn selbst wenn Ihr das schon wißt, müßt

NEC PC-Engine HU-Cards

Adventure Islands 69.-
Afterburner II 99.-
Aeroblasters 129.-
Ballistix 89.-
Blodia 49.-
Cyber Core 49.-
Dino Egg 39.-
Download 69.-
Dragon Spirit 49.-
Fl Circus '91 79.-
Final Lap Twin 69.-
Final Soldier 69.-
Galaga '88 59.-
Gomola Speed 69.-
Gokuraku Chuck. Taisen 109.-
Gradius 99.-
Guy Flame 69.-
Heavy Unit 59.-
Image Fight 59.-
Jimnu Densho 49.-
Klax 39.-
Knight Rider Special 39.-
Liquid Kids 109.-
Mr. Heli 79.-
New Adventure Islands 109.-
Ninja Spirit 89.-
Ninja Gaiden 119.-
Pac Land 39.-
PC Kid II 119.-
PC Kid III 119.-
Power Eleven 59.-
Power League III 99.-
Psycho Chaser 59.-
Puzznic 129.-
R-Type I 69.-
Racing Spirits 69.-
Rock On 69.-
Salamander 109.-
Side Arms 69.-
Silent Debuggers 109.-
Skweek 59.-
Soldier Blade 109.-
Son Son 2 59.-
System Card V.3.0 169.-
Titan 79.-
Toy Shop Boys 69.-

Twin Bee 69.-
Velgues 79.-
Vigilante 99.-
W-Ring 39.-
Winning Shot 69.-
World Circuit 49.-
World Stadium '91 79.-
Wonder Momo 69.-
Xevious 69.-
Zipang 59.-

NEC PC-Engine CD ROM

Avenger 99.-
Cobra II 69.-
Crazy Car Racing 59.-
Golden Axe 59.-
Hellfire 49.-
Pomping World 39.-
Road Spirits 39.-
Wonder Boy 3 79.-
NEC PC-Engine Super CD-ROM 2 109.-
Builder Land 89.-
Baby Joy 119.-
Gate of Thunder 39.-
Human Sports Festival 119.-
Macross 2036 119.-
Rayxamber III 59.-
R-Type complete CD 99.-
Star Paroger 59.-
Super Raiden 129.-
Terraforming 69.-
Zero Wings 69.-
NEC Hardware 69.-
PC-Engine (RGB) * 299.-
PC-Engine DUO (RGB) 949.-
Super CD ROM 2 749.-
PC-Engine GT * 599.-
Turbo Grafx 16 (RGB) *349.-
Super Grafx 16 (RGB) *499.-
* bedeutet jeweils mit Spiel.

FANDANGO

Videogames

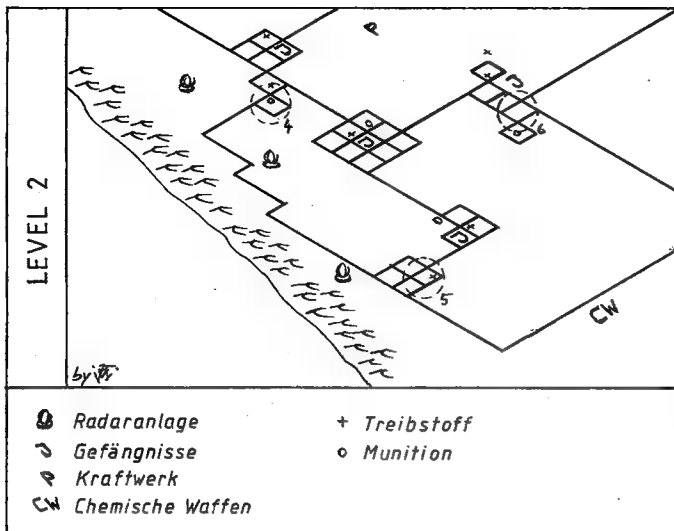
Turbo Grafx 16 HU-Cards
Die NEC-Turbo Grafx 16 ist die amerikanische Version der PC-Engine. Für diese Konsole sind alle Klassiker lieferbar.
Bomberman 69.-
Devil Crash 99.-
Gunhead 109.-
Parasol Stars 109.-
PC Kid I 99.-
PC Kid II 59.-
Grundgerät (RGB) * 119.-
(incl. Adapter, um die japan. Spiele zu spielen, sowie einem Spiel.) 349.-
Sega Mega Drive
Golden Axe II jp 79.-
Chamaeleon Kid jp 109.-
Altread Beast jp 119.-
Pit Fighter jp 119.-
Quackshot jp 119.-
Saint Sword jp 109.-
Undeadline jp 119.-
Desert Strike us 119.-
NHL Hockey us 119.-
Road Rash us 119.-
Kid Chamaeleon us 119.-
Super Monaco GP us 109.-
F I Hero us 119.-
Splatterhouse II us 119.-
Thunderforce IV jp 109.-
Arch Rivals us 119.-
Battle Mania jp 119.-
Magical Hat jp 119.-
Mercs IIus 119.-
Toki jp 119.-
Funhouse us 119.-
Terminator 119.-

Sega Hardware
Sega Mega Drive (RGB) * 299.-
Comp. Pro Joystick 49.-
Action Replay Pro 149.-
Japan Adapter 19.-
Joypad Dauerfeuer 49.-
MEGA CD, sowie Spiele auf Anfrage.
Super Famicom/S NES
Battle Blaze jp 129.-
Castelvania IV jp 95.-
Monkey Giro jp 119.-
Mushya jp 119.-
Super Mario World jp 79.-
Super Adventure Islands jp 99.-
Super Aleste jp 129.-
Streetfighter II jp 199.-
Top Racer jp 85.-
Contra III us 129.-
Magic Sword jp 129.-
Turtles IV 139.-
Prince of Persia 139.-
Parodius 139.-
Super Soccer us 129.-
Zelda 3 us 149.-
Xardion jp 109.-
Zelda 3 jp 119.-
Soul Blader jp 99.-
Last Fighter Twin jp 99.-
Dungeon Master jp 119.-
Funhouse us 119.-
Super Tennis us 119.-
Super Smash TV us 109.-
Rival Turf us 119.-
Nintendo Hardware
Super Famicom (RGB) * 569.-
JB King 49.-
XE I Joystick 79.-
Japan-US Adapter 89.-
ASCII Pad 99.-
Stealth Joystick 119.-

Fandango Videogames
Kirchenplatz 2
8950 Kaufbeuren
Tel. 08341/14053
Fax. 08341/14127

Alle Lynx Spiele Grundgerät 69.-
Zubehör auf Anfrage 199.-
Game Boy Spiele auf Anfrage
Sega Game Gear
Ariel 49.-
Head Buster 49.-
Lucky Dime Capers GG 49.-
World Stadium 49.-
Galaga '91 49.-
Putt & Putter 49.-
Sonic the Hedgehog 49.-
Grundgerät incl. Columns 299.-
Neo Geo
Grundgerät 749.-
Fatal Fury 299.-
Last Resort 329.-
Mutant Nation 319.-
Ninja Commando 329.-
Viewpoint a. A. 129.-
Joystick 129.-
Memory Card 79.-
VHS Videokassetten mit den neuesten, sowie älteren Spielen je ca. 120 Minuten 15.-
Versandkosten NN. 8.-
Expressaufschlag 5.-
Umtausch v. Soft- und Hardware ausgeschlossen. (außer defekte Ware). Prüfen Sie daher bitte die Kompatibilität mit Ihrem System. Irrtum und Preisänderungen vorbehalten. An- und Verkauf v. Gebrauchtwaren. Verkauf v. Nameless Videomagazin, sowie jap. und amerikanischen Zeitschriften.

An- und Verkauf von Händleranfragen erwünscht



Ihr trotzdem den Commander fangen, um auch Euren Agenten zu bekommen. Achtet auf die Wachtürme.

Mission 5: Fliegt zum Bunker, der unter einem Gebäude versteckt ist. Dort setzt ihr Euren Copiloten ab und zerstört alle Panzer (wichtig!) in der Umgebung. Erst dann taucht Euer Copilot mit dem Commander wieder auf. Wenn ihr das geschafft habt, habt ihr die erste Campaign erfolgreich beendet — und vielleicht sogar das versteckte Extraleben gefunden! Herzlichen Glückwunsch!

Zweite Campaign: Scud Buster
Paßwort: VQJJEKJ

Mission 1: Zerstört die Radars. Danach nähert ihr Euch den beiden Rapiers von Süden aus.

Mission 2: Besorgt Euch "die Quick Ladder" und befreit die zehn Gefangenen auf die gewohnte Weise: Erst die verschiedenen Panzer und danach das Gefängnis hochgehen lassen. Bringt die Gefangenen, falls ihr arg angeschlagen seid, zum nächsten Landekreuz. Denn mit jedem abgesetzten Gefangenen wird Eure Rüstung um 100 Punkte aufgestockt.

Mission 3: Nun müßt ihr nochmal ein Kraftwerk zerstören. Nehmt Euch vor den Aphids in acht, die trotz ihrer minimalen Größe immerhin 75 Zerstörungspunkte ansichten. Unter den Trümmern der Power Station wartet wieder eine Panzerung auf Euch.

Mission 4: Um nun die Chemiefabrik von Madman dem Erdboden gleich zu machen, solltet ihr voll ausgerüstet sein und über eine komplette Panzerung verfügen. Nähert Euch dem Ziel von Norden, vernichtet den ersten AAA und dann von der Ostseite aus die anderen Panzer und das Gebäude. Nachdem ihr die im Sturzflug niedergemacht habt, steht der Zerstörung der Todesfabrik nichts mehr im Weg.

Mission 5: Um die Scud-Raketen-

werfer zu finden, müßt ihr zuvor die Kommandanten der Raketenstellungen aufspüren (und nicht etwa umlegen). Wenn ihr die Scuds gefunden habt, solltet ihr eine Hellfire darauf abfeuern, um zu vermeiden, daß eine Rakete gestartet wird. Denn für jeden Scud-Start gibt's Punktabzug...

Und noch 'was: Die Scud Raketen werden oft von AAA, Rapiers und VDA-Panzern bewacht.

Mission 6: Das Gefangenenerlager ist die letzte (und schwierigste) Mission in diesem Level. Dort gilt es mindestens 14 Gefangene zu befreien. Bevor ihr übermütig werdet, solltet ihr sicher sein, daß alle Wachtürme und Panzer in der nahen Umgebung zerstört sind — sonst ballern die Dinger auf Euch oder die armen Gefangenen. Holt die Gefangenen aus den Blockhütten (die könnt ihr mit MG aufballern) und fliegt oft zwischen Landekreuz und Camp hin und her, da ihr nur mit einigermaßen voller Panzerung kämpfen solltet. Während der Aktion tauchen ständig neue ZSU-Panzer beim Camp auf. In der nordöstlichen Ecke findet ihr übrigens das F-15-Wrack von Jake Walder. Schaut mal vorbei, dann wird der gute Jake Euer Copilot.

Dritte Campaign: Embassy City
Paßwort: ALHKHZS

Ab dieser Mission solltet ihr Carlos Valdez als Euren Copiloten nehmen.

Mission 1: Diese Campaigne beginnt relativ einfach. Ihr müßt das UN-Team befreien. Achtet aber darauf, nicht Eure eigenen Leute abzuballern.

Mission 2: Jetzt müßt ihr zum Biological Weapons Complex des Madmans fliegen. Nachdem ihr diesen gesprengt habt, solltet ihr auf jeden Fall die Chemiewissenschaftler auf sammeln. Wenn ihr alle sechs eingeladen habt, ist diese Mission beendet.

Mission 3: Findet nun Missile Silos, indem ihr in die Sanddünen schießt.

SEGA-MEGA
SUPER NES

N.P.V.

NINTENDO
PC-ENGINE

Der Videoversand in Hamburg

NewPoint GmbH • Brennerhof 6 • 2000 Hamburg 74

MEGA DRIVE

NES

SUPER NES

NEC

Sonic	59,-	1943	50,-	Final Fantasy	139,-	Altered
Micky Mouse	49,-	Tom&Ja.	109,-	U.N. Squadrom	129,-	Beast
Wonderboy III	29,-	Mega		Mystical Ninja	129,-	Speed
EA Hockey	69,-	Man IV	119,-	Home Alone	129,-	F. Soldier
						49,-

Wir liefern per NN DM 10,-/Express DM 15,-

Druckfehler und Preisirrtum vorbehalten/Ladenverkauf n. Abspr.

Tel. 040/7890108 • Fax 7890138

Fachmännische Beratung? Kein Problem!
Prompte Lieferung? Auch kein Problem!

Mo - Fr
10 bis 18 Uhr
11 bis 15 Uhr

Tel. 07141/870814

DIGITAL DREAMS
MEGA DRIVE
SUPER NES
NEO-GEO

MD:	Super Shinobi	79,-
	Quackshot	79,-
	Tasmania	a.A.
	ThunderForce 4	a.A.
SN:	Grundgerät dt	a.A.
	Zelda 3 dt	119,-
	F-Zero dt.	119,-
	Street Fighter 2	a.A.
NG:	Robo-Army	279,-
	Fatal Fury	299,-
	Baseball 2	a.A.
	Ninja Comm.	a.A.

Digital Dreams*F. Kiesel*Loetzingsstr. 13*7140 Ludwigsburg

IMPORTE - NEUHEITEN

FLASH POINT
The Genius in Games

Flashpoint

Elektronik & Spiele

Vertriebs GmbH

Hamburger Straße 68

2360 Bad Segeberg

FLASHPOINT HAT'S

MEGA DRIVE

GAME BOY

Krusty's Fun Hou. US	99,94	Track Meet	59,94
Ferrari G. P. US	99,94	F-14 Turn & Burn	64,94
Supreme Court US	109,94	Pitfighter	64,94
Bulls vs. Lakers US	119,94	Batman II	59,94
Olympical Gold US	99,94	Joshi	49,94
Arch Rivals US	99,94	Blues Brothers	64,94
Cadash US	99,94	Hook	59,94
Tasmania US	99,94	Final Fantasy Ad.	74,94
Desert Strike US	109,94	Parodius	79,94

Erfragen Sie weitere Hits und Neuheiten!

Händleranfragen erwünscht

Alle Preise zzgl. DM 10,- Versandkostenanteil

0 45 51 / 40 97

Drive ist eingetragenes Warenzeichen von Sega Enterprises Ltd. Boy ist eingetragenes Warenzeichen von America Ltd. Die Anleitungen der Spiele sind in englisch, oder japanisch abgefaßt (US, II oder jap.).

Fordern Sie das neue FLASHPOINT-VIDEOSPIELE-MAGAZIN an. Senden Sie einen adressierten und frankierten A5 Rückumschlag mit der Angabe Ihres Systems und DM 2,- in Briefmarken an unsere Segeberger Adresse.

TIPS & TRICKS

Wenn ein Geräusch erklingt, habt ihr ein Silo gefunden. Ballert möglichst schnell, damit keine Rakete gestartet wird. Neben den Silos stehen grundsätzlich ein paar Panzer, meist vom Typ ZSU und M48!

Mission 4: Aufatmen! Eine einfache Mission für zwischendurch: Rettet die Piloten, die auf dem Meer treiben ab. Paßt jedoch auf, daß ihr die Boote trefft, nicht Eure Männer. Zwei müssen befreit werden.

Mission 5: Zerstört die Power Station. Dadurch ist Madmans Jacht (siehe nächste Mission) schwächer geschützt.

Mission 6: Schließlich müßt ihr Madmans Privatjacht attackieren. Nachdem ihr die Schnellboote versenkt habt und die Soldaten auf dem Deck erledigt sind, jagt ihr zwei Helfires in die Jacht. Nun fallen die Gefangenen durch ein Leck ins Meer. Jetzt ist Eure Geschicklichkeit gefragt: Fischt die Gefangenen so schnell wie möglich aus dem Meer, um zu vermeiden, daß sie wegen ihrer Schwäche ertrinken.

Mission 7: Bevor ihr den Botschafter aus dessen Gebäude befreit, solltet ihr die Radar Station finden und

zerstören, da diese die Gebäude überwacht und ständig neue Panzer dorthin entsendet. Ihr müßt gegen eine Menge M48s antreten.

Mission 8: In der letzten Mission eskortiert ihr einen Bus: Fliegt zur Botschaft und schießt alles ab, was sich rundherum bewegt. Dann setzt ihr Euren Copiloten auf dem Landekreuz ab. Dieser geleitet dann die Gefangenen in den Bus. Das Fahrzeug müßt ihr ab jetzt schützen, denn es ist nur schwach gepanzert. Beachtet dabei folgendes: Der Bus stoppt, wenn ihr über ihm oder aus dem Bild fliegt. Achtet darauf, daß ihr nicht auf ihn fallt, wenn ihr getroffen werdet. Habt ihr das geschafft, lockt der finale Level.

Vierte Campaign: Nuclear Storm
Passwort: EEIPTRL

Mission 1: In den ersten beiden Missionen geht's um Umweltschutz: Bevor ihr die ZSUs rund um die Ölfelder plättet, befreit ihr erst die Geiseln aus dem Bunker nahe der Dünen. Setzt sie auf dem Landekreuz nahe den Ölfeldern ab. Dort findet ihr auch die Quick Ladder. Achtet außerdem darauf, daß die Panzer die Ölfelder nicht zerstören.

Mission 2: Zerballert die Panzer und Boote mit gekonnten Attacken von hinten und schießt einen Knoten in die Spitzen der Oil Spills.

Mission 3: Nun müßt ihr die Bunker in die Luft jagen. Natürlich stehen jede Menge ZSU's, Crotales u.ä. zur Verteidigung bereit. Kleiner Tip: Die Bunker sind nur am Eingang verwundbar.

Mission 4: Eine leichte Aufgabe: Haltet Ausschau nach den Trucks und sprengt nur die in die Luft, die Brennstäbe enthalten. Schaut einfach in den Kofferraum!

Mission 5: Jetzt wird's ernst! Bevor ihr jedoch zum Kraftwerk fliegt, zerstört ihr die beiden Überwachungsradars (siehe Skizze). Fliegt mit voller Munition und Panzerung dorthin und vernichtet zunächst die dort lauernden Crotales, bevor ihr Euch das Kraftwerk vornehmt. Befreit nun auch den Wissenschaftler.

Mission 6: Power Station, die Vierte: Vergeßt das Extra nicht, nachdem die Station in Flammen aufgegangen ist.

Mission 7: Der Madman hat sich in seinem Palast versteckt. Sprengt diesen und die übrigen Crotales in die

Luft. Setzt nun euren Copiloten auf dem Landekreuz ab. Er wird von Kilbabas Leuten zum Bomber verschleppt.

Mission 8: Seid ihr bereit für das Finale? Im voraus viel Glück. Der Bomber besitzt 3000 Rüstungspunkte: Zuerst ballert ihr ihm, bis ein Loch in seiner Panzerung entsteht. Durch das Loch klettert Euer Copilot auf den Flügel und ihr zieht ihn hoch. Jetzt setzt sich der Bomber in Bewegung. Verballert nun auf den Bomber alles was ihr habt! Wenn Eure Munition verbraucht ist, nehmt ihr schnell die Kästen, die neben der Landebahn liegen, auf. Neben der Landebahn lauern oft Panzer, die ihr beachten solltet. Ihr solltet nur mit Helfires und Hydras schießen, da MGs kaum eine Wirkung zeigen. Wenn ihr den Brummer geschafft habt, erscheint die sehenswerte Endsequenz.

Maniac Mansion (NES)

Samuel Locher versucht's mit ausgefeilten Taktiken: Maniac-Mansion-Abenteurer sollten weiterlesen, um zu erfahren, wie sie Edna

TOP-4 VIDEOGAMES

0711-2 62 42 09

V E R S A N D + L A D E N

HACKSTR. 30 7000 STUTTGART 1

NEW GAMES

SEGA MEGADRIVE – Splatterhouse 2, Super Monaco GP 2, Tazmania, Krustys Funhouse, Atomic Runner, Beast 2, Battle Wings, Chuck Rock, Dungeons & Dragons, Olympic Gold, European Club Soccer, Gadget Twins, Lemmings, King Salmon, Pigskin, Strike Eagle, Terminator u.v.m. **Sonderangebote ab 49,- DM!**

SUPER FAMICOM – Arcana, Dungeon Master, Faceball 2000, Gun Force, Imperium, Magic Johnson, Might & Magic 2, NCAA Basketball, Out of this World, Nosferatu, Radio Flyer, Robocop 3, Smart Ball, Space Football, Streetfighter 2, Soccer Champ, Super Tennis u.v.m. Grundgerät Deutsch ab Ende August lieferbar!

GAME GEAR – Aera Assault, Olympic Gold, David Robinson, Gadget Twins, Paperboy, Simpsons, Super Monaco GP 2, Out Run Europe u.v.m.

NEO GEO – Ninja Commando, Baseball Stars 2, Sengoku 2, King of Monsters 2.

Besucht unser Ladengeschäft, wir haben eine riesige Auswahl an neuen Games. Ankauf von Gebrauchtspielen und Geräten! Clubinformationen und Preisliste gegen frankierten Rückumschlag (1.-)!

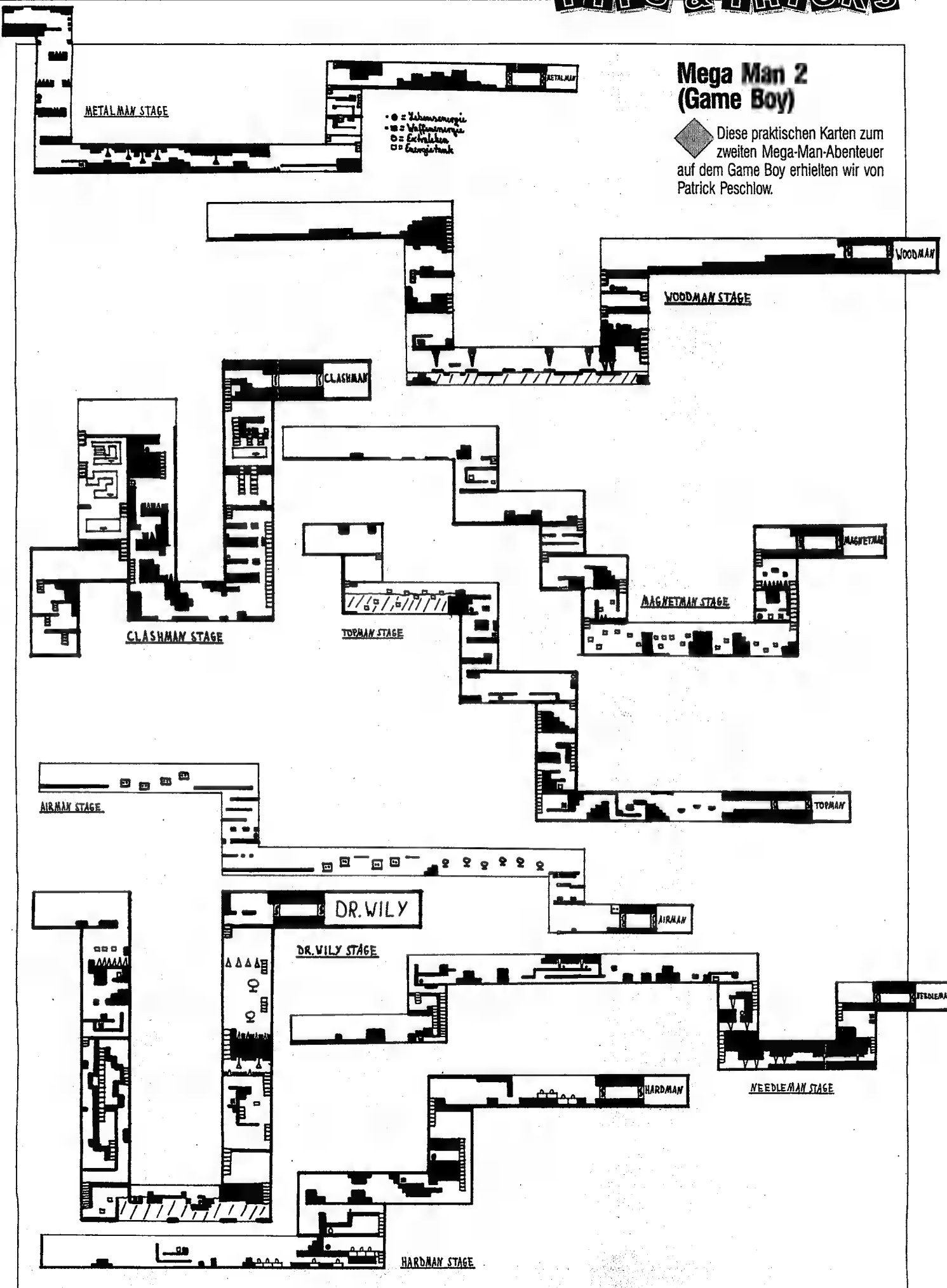
NEU



Mega Man 2 (Game Boy)

◆ Diese praktischen Karten zum zweiten Mega-Man-Abenteuer auf dem Game Boy erhielten wir von Patrick Peschlow.

- = Lebensenergie
- = Wafftenenergie
- = Extraleben
- = Energiestark



Video Forum

Telefon 08106/22741

Spiele für Gameboy, Gamegear, Mega Drive
Herzogplatz 16, 8011 Zorneding

Tel. 089/936279 Games & Videos

Spiele für PC, Amiga, Gameboy, Gamegear, NES,
Mega Drive, Mastersystem
Waffenschmiedstr. 2, 8000 München 81

GameBoy-Module

Startrek 59,- Beethoven 59,- Tail Gator 59,-
Final Fantasy Adventure 79,- Snow Brothers 59,-
Mickey's Dangerous Chase 59,- Mega Man II 59,-
Turtles II 59,- Marble Madness 59,- Burger Time Deluxe 49,-
Adventure Island 59,- Tiny Toons 59,-
!!! Weitere Module auf Anfrage!!!
Game Gear, Amiga- und PC-Spiele auf Anfrage
Mario Lemieux Hockey 99,- Shadow Dancer 69,-
Wonderboy 5 109,- Power Base Converter 99,-
Turrican 79,- Winter Challenge 99,-
Desert Strike 99,- Phelios 79,-
Mega Drive

Alle Module mit englischer Anleitung.
Preisänderung, Irrtum und Lieferung vorbehalten.

Versand Inland nur gegen Nachnahme zuzüglich DM 9,- Versandkosten.
Ausland nur bei Vorkasse/Kreditkarte zuzüglich DM 20,- Versandkosten.

SCHWEIZ

King Games

SCHWEIZ

SEGA MEGA-DRIVE

Konsole dt. inkl. 2 Spiele	349,- Fr.
Konsole jap. ohne Spiel	279,- Fr.
Action Replay	139,- Fr.
Geni Stick (Super Joyst.)	69,- Fr.
Joypad Pro 2	49,- Fr.
Bulls vs. Lakers	109,- Fr.
Cadash	99,- Fr.
Ferrari Racing	99,- Fr.
Chuck Rock	99,- Fr.
Jewel Master	69,- Fr.
Robinson's Basketball	99,- Fr.
Olympic Gold	109,- Fr.
Splatterhouse II	109,- Fr.
Taz-Mania	99,- Fr.
Mystical Fighter	99,- Fr.
Krusty's Fun House	99,- Fr.
Wonderboy V	109,- Fr.

Alles US-IMPORTE !!!

SEGA MEGA-DRIVE CD-ROM

Grundgerät Multinorm Version III (läuft auf allen MD-Versionen)	
inkl. 3 Spiele	979,- Fr.
Earnest Evans	99,- Fr.
Heavy Nova	99,- Fr.
Sol Feace	99,- Fr.
demnächst US-CD-ROM und Spiele	

SUPER NES

Konsole inkl. Spiel	480,- Fr.
Addams Family	119,- Fr.
Arcana	129,- Fr.
Home Alone	69,- Fr.
Mystical Ninja	119,- Fr.
Lemmings	119,- Fr.
Contra III	119,- Fr.
Pit-Fighter	119,- Fr.
Romance of 3 Kingdom	119,- Fr.
Super Battle Tank	119,- Fr.
Street Fighter II	a.A.
Soccer Champ	119,- Fr.
Krusty's Fun House	119,- Fr.
Zelda III	129,- Fr.
Super Birdie Rush (jap.)	129,- Fr.
Super Valls (jap.)	139,- Fr.
F1-Grand Prix (jap.)	139,- Fr.
Top Gear	119,- Fr.

NEO GEO

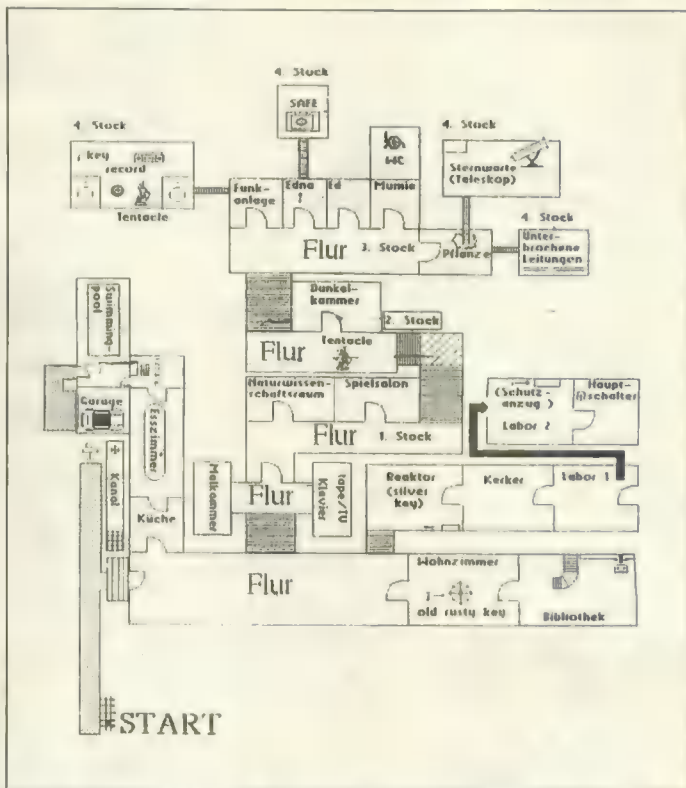
Konsole PAL oder RGB	899,- Fr.
diverses Zubehör	a.A.
Alpha Mission II	289,- Fr.
Fatal Fury	319,- Fr.
Last Resort	369,- Fr.
Super Baseball 2020	289,- Fr.
Trash Rally	309,- Fr.

Auch weiterhin Game Gear und Game Boy im Angebot !!! Jede Woche Neuheiten !

Öffnungszeiten Mo.-Fr. 18.30-21.30 Uhr

Tel. 057/273130

TIPS & TRICKS



Benutzt diesen Maniac-Mansion-Grundriß von Barbara Kaufhold
zusammen mit unserem Tip auf der vorhergehenden Seite

entkommen. Ihr benötigt zwei Personen, um der Gefangennahme zu entgehen; in unserem Beispiel nennen wir sie einfach A. und B.

1. Situation: Ihr wollt in Ednas Zimmer und zum Tresor.

A. öffnet die Tür zu Edna, B. versteckt sich rechts daneben, hinter der Topfpflanze — mit der linken Pflanze funktioniert der Trick nicht! A. tritt nun ein; bevor Edna A. schnappt, schaltet Ihr bereits zu B. um. Edna ist nun irritiert, kommt nah an B. hinter der Pflanze heran und raunt: "Komm her Du süßer Fratz!" — jedoch ohne B. weiter zu behelligen. Nun schaltet Ihr wieder zu A. um, und der Weg zur Leiter ist (für kurze Zeit) frei. Zögert jedoch nicht zu lange, sonst kommt Edna zurück und fängt A. Seid Ihr erst einmal im oberen Stockwerk, läßt Euch Edna in Ruhe. Jetzt ist der richtige Augenblick gekommen, das Gemälde zu "öffnen" und B. durchs Teleskop schauen zu lassen. Der Inhalt des Tresors ist nun Euer.

2. Situation: A. will das obere Stockwerk wieder verlassen.

Steigt die Leiter herab und wechselt — sobald das Bild umschaltet — auf eine beliebige Person. Auch hier heißt's flink sein, sonst werdet Ihr geschnappt. Wartet nun zirka 15 Sekunden bzw. macht irgendetwas mit der anderen Person, und schaltet dann wieder auf A. um. Edna bleibt wie angewurzelt stehen — sie wird nichts mehr tun, und Ihr könnt seelenruhig

den Raum verlassen. Nehmt doch den "Kleinen Schlüssel" vom Nachttisch noch mit...

Lemmings (Super Nintendo)

Alle Paßwörter der "Tricky Levels" präsentieren wir Euch nun:

2	MGQZMGG
3	LXSFDB
4	ZRVXBWO
5	GJWDHMG
6	DJCQQT
7	JHSVCL
8	RCHFGNN
9	BJWVRCO
10	RFPZFB
11	JKJBRMO
12	MZDCDTC
13	ZVMQKXB
14	ZZRHJPL
15	JFLKJPX
16	JQXRNGJ
17	WVHQQT
18	KWVBVJP
19	TKLKZT
20	NNFFQPV
21	ZNXBKMP
22	QSLQWTJ
23	BGFVFMF
24	POZWDM
25	SBCMSJS
26	BDGQRNX
27	XPPBOWL
28	JHOSPRH
29	GCLKJMQ
30	SRWGXZM

HIER GEHT DIE POST AB

Video-Games-Leser machen Meinung. Schreibt uns, was Euch gefällt, was geändert werden sollte und was Euch stört. Unsere Adresse:

Markt & Technik Verlag AG,
Redaktion Video Games,
Hans-Pinsel-Str. 2, 8013 Haar.

WUCHER-MODULE

Warum sind die Spiele für Konsolen so teuer? Daß Computerspiele so teuer sind, wird immer damit begründet, daß die Softwarefirmen so hohe Einbußen durch Raubkopien haben, doch bei Konsolen läßt sich dieser Punkt nicht anführen. Trotzdem kosten Module sogar deutlich mehr als Computerspiele. Unter 100 Mark ist kaum eins zu finden. So ein Spiel ist sicher um ein Vielfaches besser abzusetzen, als ein Computerspiel, besonders, wenn man an die großen Märkte in den USA und in Japan denkt.

Entweder sind die Produktionskosten für Module irrsinnig hoch oder die beiden großen Firmen (Sega und Nintendo) nutzen ihre Monopolstellung einfach schamlos aus.

Martin Sander, Berlin

Tatsächlich sind die Herstellungskosten eines Moduls um ein Vielfaches höher als die einer Diskette. Außerdem wird's teuer, wenn z.B. ein Mega-Drive-Modul (durchschnittlicher Speicherplatz: 1 MBit) mal 'ne Nummer

dicker ausfällt. Den Luxus, ein 8-MBit-Modul zu produzieren (z.B. Shining in the Darkness) leisten sich aufgrund der hohen ROM-Preise nur wenige Firmen. Dieses kostspielige "Read Only Memory"-IC findet Ihr auf einer Diskette natürlich nicht...

Setzt sich die CD als Speichermedium durch, ist die Diskussion ums Preis-Speicher-Verhältnis erstmal vom Tisch: Ein CD-Spiel, das sich über 200 MByte (1 Byte = 8 Bit) breitmacht, ist in der Herstellung tatsächlich viel billiger als ein 16-MBit-Spiel wie z.B. Streetfighter 2 für das Super Nintendo. Ob CD-Spiele dann aber auch wirklich billiger werden, bleibt fraglich: Im Preis eines Spiels sind u.a. auch Entwicklungs- und Marketingkosten, sowie der Preis für eine prominente Lizenz (z.B. Terminator 2 oder Asterix) enthalten.

NINTENDO-SONIC?

Warum gibt's für das NES kein "Sonic the Hedgehog"?

F. Pedram, Heiden

Als waschechte Sega-Erfindung wird Sonic niemals auf einer Nintendo-Konsole sein Unwesen treiben. Ebenso wie Nintendo's Mario, stellt Sonic ein eindeutiges Verkaufsargument für

Mega Drive und Co. dar — um Sonic zu spielen, muß man eine Sega-Konsole besitzen. Wird die Sonic-Lizenz von Nintendo vergeben, kommen zumindest die Igeliebhaber unter den Videospielern um den Kauf eines Game Gear, Mega Drive und Master System herum. Und das wäre wohl nicht im Sinne der Sega-Entwickler.

SIM SPIELE

Stimmt es, daß "EA Hockey" für das Super Nintendo herauskommen soll? Ich habe gelesen, daß "Larry 3" für den Game Boy erscheint, stimmt das?

Wird Ihr, wann "Railroad Tycoon" und "Sim Earth" für das Super Nintendo rauskommen?

A. Schoth, Hagen

EA Hockey wird im Laufe des Jahres für das Super Nintendo erscheinen. Larry 3 für den Game Boy wird's jedoch definitiv niemals geben.

Sim Earth ist in Japan bereits erschienen, an einer europäischen Umsetzung wird momentan fleißig gewerkelt. Railroad Tycoon ist geplant, wird jedoch nicht vor Anfang nächsten Jahres in Deutschland auf den Markt kommen.

HIFI-NEO-GEO

Da ich, wie viele andere grafik- und soundbegeisterte Videospieler ein Neo Geo besitze, hätte ich eine Bitte an Euch: Nehmt doch auch Neo-Geo-Module in Euer Wertungsschema auf, denn so hätte man einen viel besseren Überblick, welche Spiele man sich kaufen sollte. Ihr schreibt auch, der Anschluß des Neo Geo an eine Stereoanlage sei dringend empfohlen. Da bei meiner Konsole jedoch schon alle Anschlüsse belegt sind, würde ich gerne, wie ich die Verbindung zu meiner Anlage herstellen soll.

Christian Kuwatsch, Stammham

Obwohl eine SNK-Generalvertretung in Deutschland aktiv ist, blieb die erwartete Spieleschwemme aus. Ursprünglich waren sechs Neuerscheinungen pro Quartal geplant; daß nun weniger Module erscheinen, liegt jedoch nicht am offiziellen Importeur

M&B, sondern an der Tatsache, daß in Japan eine Neuheitenflaute herrscht. Da neben Alpha Denshi (Blue's Journey) und Pallas (2020 Super Baseball) in Zukunft auch Firmen wie Sammy und Visco Spiele für das Neo Geo herausbringen, ist das Ende dieser "Dürreperiode" jedoch bereits abzusehen.

Um die Stereoklänge über Deine HiFi-Anlage zu genießen, benutzt Du den Kopfhörerausgang. Dazu benötigst Du ein Kabel mit einem 3,5 mm-Stereo-Klinken- und zwei herkömmlichen Cinch-Steckern.

Bist Du im Besitz eines Dolby-Surround-System, bieten Dir alle neueren Neo-Geo-Spiele dank "Sphero Symphony"-Sound sogar Raumklang.

STAUBIGE SCHEIBE

Ich wundere mich immer wieder, daß andauernd Staub unter die Scheibe meiner Handhelds kommt. Außerdem würde mich interessieren, ob man die verkratzte "Windschutzscheibe" auswechseln lassen kann. Wie teuer käme mich das?

Oliver Dreil, Hannover

Der Staub sucht sich immer eine Ritze, um in deine Handhelds zu kommen: Am Lautstärkeregler vorbei, durch den Modulschacht oder die Link-Buchsen. Die einzige sichere Information zum Thema "Frontscheibe" kann ich Dir von der Firma Nintendo übermitteln. Die Frontscheibe und der Batteriefachdeckel sind die einzigen Ersatzteile für den Game Boy, die Nintendo außer Haus gibt. Für jegliche andere Reparaturen muß das Handheld eingeschickt werden. Vermutlich verhält es sich mit Atari und Sega ähnlich. Der sicherste Weg zu einer neuen Scheibe ist also Einschicken des Handhelds zum Hersteller. Vorher solltest Du allerdings den Preis für das Wechseln der Scheibe erfragen.



Neueröffnung!
Georgswall 3
3000 Hannover
Tel.: 0511 / 32 17 96

FUNNY-SOFTWARE

Inh. Oliver Heck

Versandzentrale: Stuttgarter Str. 99, 7000 Stuttgart-Feuerbach

Telefon 07 11 - 8 56 85 34 - 85 03 25 - 8 17 99 95

Fax 07 11 - 8 17 99 95 - Btx *Funny-Software #

Ladengeschäfte:

Stuttgarter Str. 99, 7000 Stuttgart-Feuerbach

Schreiberstr. 18, 7800 Freiburg • Storchenstr. 5b, 7080 Aalen • Georgswall 3, 3000 Hannover

Bestellservice:

Bayern: München Württemberg: Aalen N-Sachsen: Hannover Hessen: Frankfurt Saarland: Homburg Baden: Freiburg

12-18 Uhr

10-18.30 Uhr

10-18.30 Uhr

12-18 Uhr

14-18 Uhr

10-18.30 Uhr

089/761908

07361/680663

0511/321796

069/613282

06841/64587

0761/382590

Für Druckfehler und Irrtümer keine Gewähr - Preisänderungen vorbehalten - Lieferung per Nachnahme, Frachtkosten 9,- - Eilzuschlag 7,- - Ausland: Nur Scheck, Vorauskasse + 21,-

Alle vorherigen Preise verlieren hiermit ihre Gültigkeit

Psst, wir verleihen auch! Teuflich, oder?

SEGA MEGA DRIVE

688 Submarin Attacke	129,95
Alex Kidd	99,95
Buck Rogers	139,95
Centurion	121,95
Cyberball	111,95
Dessert Strike	111,95
E-Swat	111,95
E-A Eishockey	129,95
F-22 Interceptor	111,95
Fighting Maste jap.	99,95
Gholsen Ghosts	121,95
Goldie Axe 2	111,95
James Pond 2VS	114,95
Jewel Master	104,95
Kid Chamäleon	112,95
M 1 Battle Tank	121,95
Mega Trax jap.	94,95
Mickey M. Castle of Illusion	121,95
Mickey Mouse 2 Fantasia	121,95
Might & Magic 2	139,95
Monster Hunter jap.	79,95
Moonwalker	111,95
Phantasy Star III	124,95
Phelios	111,95
PGA Golf	121,95
Phantasy Star 3	124,95
Quackshot	111,95
Shadow of the Beast	111,95
Slime World jap.	89,95
Sonic The Hedgehog	111,95
Spiderman	121,95
Streets of Rage	111,95
Strider	131,95
Super Monaco G.P.	111,95
The Revenge of Shinobi	111,95
Thunder Force 3	101,95
Toki	119,95
Trouble Shooter	104,95
Two Crude Dudes	109,95
Winter Challenge	104,95
Wonderboy 3	111,95
Wonderboy 5 US	119,95
Wrestle War	111,95
Zero Wings jap.	99,95

SEGA MASTER

Alex Kidd 4	84,95
Alex Kidd Lost	84,95
Atered Beast	84,95
American Pro Footb.	84,95
Asterix	94,95
Assault City	84,95
Back to the Future 2	84,95
Basketball Nightmare	84,95
Bubble Bobble	94,95
California Game	84,95
Casino Games	84,95
Choplifter	74,95
Cyber Shinobi	89,95
Dick Tracy	94,95
Donald Duck (Dime Caper)	94,95
Double Dragon	84,95
Dynamit Dux	84,95
E-Swat	84,95
Fantasy Zone 3 "Maze"	74,95
Fire & Forget 2	84,95
Forgotten Worlds	94,95
G-Loc	74,95
Gauntlet	94,95
Ghostbusters	84,95
Ghoulst'n Ghosts	94,95
Golden Axe	94,95
Golfomania	111,95
Great Football	74,95
Indiana Jones	94,95
Klax	94,95
Kung Fu Kid	74,95
Laser Ghost	94,95
Mickey Mouse	94,95

Moonwalker	94,95
Out Run	84,95
Pacmania	101,95
Paperboy	94,95
Phantasie Star	131,95
Pro Westling	64,95
Psycho Fox (2Mega)	84,95
Running Battle	94,95
Rambo (L. PH.)	84,95
RC Grand Prix	84,95
Shanghai	74,95
Shinobi	84,95
Sonic	94,95
Speedball	84,95
Spiderman	94,95
Strider	111,95
Summer Games	74,95
Super Monaco G.P.	84,95
Super Tennis	39,95
Tennis Ace	84,95
The Flintstones	84,95
Thunderblade	84,95
Ultima 4	124,95
Wonder Boy 3	84,95
World Games	84,95
World Soccer	74,95

SEGA GAME GEAR

Adv. o. G. jap.	59,95
Axe Battler	64,95
Chessmaster	74,95
Devilish	78,95
Donald Duck	76,95
Dragon Crystal	67,95
Factory Panic	66,95
Frogger	66,95
G-Loc	56,95
Griffin jap.	62,95
Halley Wars	76,95
Joe Montana Football	66,95
Leader Board	75,95
Mickey Mouse	74,95
Ninja Gaiden	76,95
Outrun	76,95
Pengo	57,95
Psychic World	57,95
Putter Golf	57,95
Shinobi	74,95
Solitaire Poker	76,95
Sonic the Hedgehog	76,95
Space Harrier	66,95
Super Golf jap.	59,95
Super Monaco G.P.	57,95
W.C. Leaderbord	75,95
Wonder Boy	57,95
Woody Pop	66,95

NINTENDO

A Boy and his Blob	84,95
Airwolf	94,95
Bayou-Billy	114,95
Batman	89,95
Black Manta	92,95
Bubble Bobble	82,95
Castelmania	94,95
Chessmaster	84,95
Days of Thunder	94,95
Double Dragon 2	114,95
Dr. Mario	84,95
Dragons Lair	109,95
Duck Tales	94,95
Exite Bike	64,95
Flintstones	94,95
Gauntlet 2	94,95
Golf	64,95

Gradius	94,95
Gremings 2	89,95
Hyper Soccer	99,95
Kickie Cubicle	67,95
Kid Icarus	94,95
Knight Rider	94,95
Kung Fu	64,95
Legend of Zelda	94,95
Mega Man 3	99,95
Probotector	99,95
Puzznic	82,95
Quantum Fighter	84,95
Rad Gravity	104,95
Roadblasters	94,95
Roller Games	114,95
Shadow Warriors	99,95
Snake Rattle N' Roll	69,95
Super Mario 2	99,95
Super Mario 3	99,95
Swords & Serpents	114,95
Teenage Mutant Hero II	124,95
Top Gun 2	114,95
Turbo Racing	109,95
World Cup	84,95
World Wrestling	99,95
Zelda 2	94,95

GAME BOY

Adventure Island	69,95
Alleyway	47,95
Amazing Spiderman	47,95
Atomic Punk	54,95
Batman	77,95
Battle Bull	74,95
Blades of Steel	64,95
Bo Jack Footb./Baseb.	84,95
Boomers Adventure	57,95
Bubble Bobble	64,95
Burai Fighter Deluxe	49,95
Castlevania	67,95
Chessmaster	54,95
Dead Allien Opus	44,95
Dead Hear Scrabble	64,95
Double Dragon II	64,95
Duck Tales	67,95
Dynablaster	54,95
F1 Race & 4 Spieler Ad.	67,95
Final Fantasy	87,95
Final Fantasy Adv.	87,95
Fortified Zone	77,95
Gargoyle's Quest	54,95
Gauntlet 2	64,95
Gremings 2	77,95
Home alone	87,95
Hunt for Red October	74,95
Klax	49,95
Kwirk	49,95
Marble Madness	64,95
Mega Man 2	72,95
Mickey Mouse	74,95
Motocross Maniacs	49,95
Navy Seals	67,95
Nemesis	69,95
Ninja Boy	67,95
Ninja Gaiden	84,95
Nobumaga's Ambition	84,95
Othello	52,95
Pinball-Rev.o.Gator	49,95
R-Type	74,95
Roger Rabbit	77,95
Side Pocket	52,95
Skate orDie/Bad'n Rad	67,95
Solar Striker	49,95
Star Saver	64,95
Super Mario Land	49,95
Super R.C. Pro AM	74,95

Teenage Mut. H. Turt.	64,95
The Simpsons	67,95
World Cup	52,95
WWF Superstars	69,95

ATARI LYNX

Bill + Ted's	79,95
Blue Lightning	69,95
California Games	74,95
Checkered Flag	67,95
Chips Challenge	69,95
Elektrocop	69,95
Gates of Zendocon	69,95
Gauntlet	79,95
Hard Driving	79,95
Ishido	77,95
Klax	74,95
Pac-Land	77,95
Paperboy	74,95
Rampagne	74,95
Robotron 2000	79,95
Road Blasters	74,95
Robo Squasch	69,95
Rygar	74,95
Shanghai	74,95
Slime World	69,95
S.T.U.N Runner	77,95
Toki	82,95
Viking Child	79,95
War-Birds	67,95
Xenophobe	74,95
Zarlor Mercenary	69,95

SPIELE - KONSOLEN + ZUBEHÖR

SEGA MASTER

Sega Master System II	
+ Sonic	194,00
Sega Master System II	144,00
Control Pad	19,95
Control Stick	49,95
Light Phaser + Shoot Game	154,95

SEGA MEGA

Action Replay	149,00
Master Converter	129,95
Mega Drive + Sonic (d)	324,00
Mega Drive dtsh. o. Spiel	269,00
Power Stick	114,95
Japan Adapter	29,95
Joypad	49,95

GAME GEAR

Game Gear Grundgerät	289,00
Game Gear + Sonic + Netzl.	344,00
Master Gear Adapter	57,95
TV Tuner	196,00
Wide-Gear	37,95

NINTENDO NES

NES Grundgerät	219,00
NES Superset	289,00
NES Lithgun	69,95
NES Tragetasche	29,95
NES Spielebox	14,95

GAME BOY

Game Boy + Tetris	156,95
Netzteil, Accu	69,95
Case Boy	24,95
Game Boy Lampe	34,95
Game Boy Lupe	24,95
Game Boy Verstärker	49,95
Game Boy Koffer	34,95
Game Boy Tragetasche	24,95

ATARI LYNX

Lynx Grundgerät	198,00
Lynx Netzteil	24,95
Lynx Tasche groß	49,95

... aber nur in unseren Ladengeschäften!

RAT & TAT

Unsere Videospielpraxis ist wieder geöffnet, um Euch mit Rat und Tat zur Seite zu stehen. Je ungewöhnlicher Eure Fragen, desto besser — Jan und Julian tun ihr Bestes, um Eure Probleme aus der Welt zu schaffen.

Wie versprochen, wollen wir Euch als Einstieg mit Neuigkeiten um das Super Nintendo und das kommende CD-ROM versorgen. Inzwischen ist's fast sicher, daß das CD-ROM in zwei Teilen ausgeliefert wird. Zum einem das Laufwerk, das sich in einem Gehäuse ähnlich dem des Mega Drives befindet und weder eigenes RAM noch ROM besitzt. Die wichtigen Bestandteile des Systems befinden sich in einer Betriebssystem-Cartridge, die wie ein normales Modul aussieht und mit dem CD-ROM ausgeliefert wird. Sobald Ihr diese Cartridge in den Modulschacht steckt und das Gerät einschaltet, seid Ihr im CD-ROM-Betrieb. Gegenüber dem Mega-Drive-CD-ROM hat diese Technik den Vorteil, daß Nintendo (wie auch NEC bei der PC-Engine) Updates des Betriebssystems ausliefern kann. Genauso könnten sich in späteren Versionen der Cartridge mehr Speicher oder noch komplexere Zusatzprozessoren befinden.

In diesem Punkt haben die Nachforschungen nur Bestätigungen des bereits Bekannten gebracht: Das CD-ROM wird bis 8 MBit Speicher ent-

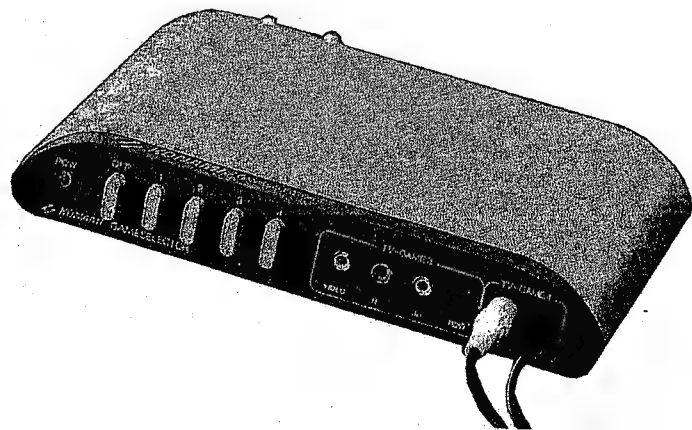
halten und mit einem mit 21 MHz getakteten Chip ausgerüstet sein, der Polygon-3-D-Grafik und Zoomen und Drehen aller Objekte ermöglicht. Nebenbei wird mit dem CD-ROM wahrscheinlich auch Full Motion Video, also ein Quasi-Film von CD mit bis zu 15 Bildern pro Sekunde erlaubt. Entgegen den Aussagen einiger amerikanischer Magazine sind damit nicht automatisch alle Flacker- und Ruckelprobleme gelöst. Der Hauptprozessor wird durch das CD-ROM natürlich nicht schneller und auch die Grafikhardware des Super Nintendos bleibt unverändert. Wenn also ein ruckliges Spiel auf einem Super-Nintendo-CD-ROM läuft, wird es auch weiterhin ruckeln. Auch die Programmierer haben's durch die neue Hardware nicht leichter, diese Schwachstellen zu umgehen. Weiterhin gilt also: Mit entsprechend guten Programmierern muß beim Super Nintendo nichts Flackern oder Ruckeln (siehe "Super Aleste", "Smash TV", "Super Probotector").

DREI FRAGEN

Ich habe in bezug auf das Super Nintendo drei Fragen:

1. Was stellt das graue Kästchen dar, das Konami in Japan bewirbt?
2. Wann erscheint das amerikanische CD-ROM fürs Super NES?
3. Werden die Spiele fürs CD-ROM in den verschiedenen Ländern kompatibel sein?

Hannes Karger, Neuried



Impressum

Chefredakteur: Martin Gaksch (mg) — verantwortlich für den redaktionellen Teil
Chefin vom Dienst: Ulrike Peters (up)
Leitender Redakteur: Winnie Forster (wl)
Redaktion: Michael Hengst (mh), Michael Paul (pa), Jan Barysch (jb)
Ständige freie Mitarbeiter: Stephan Englhart (se), Julian Eggebrecht (je), Andreas Knauf (ak), Eva Hoogh (ev)
Redaktionsassistent: Susan Sablowski
Redaktionssekretariat: Angelika Rottner

erreichen Sie die Redaktion:
 Tel.: 089/46 13-289, Telefax: 089/46 13-50 46

Alle Artikel sind mit dem Kurzzeichen des Redakteurs oder mit dem Namen des Autors gekennzeichnet.

Manuskripteneinsendungen: Manuskripte werden gerne von der Redaktion angenommen. Sie müssen frei sein von Rechten Dritter. Sollten sie auch an anderer Stelle zur Veröffentlichung oder gewerblichen Nutzung angeboten worden sein, muß das angegeben werden. Mit der Einsendung gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der Markt & Technik Verlag AG herausgegebenen Publikationen. Honorare nach Vereinbarung. Für unverlangt eingesandte Manuskripte wird keine Haftung übernommen.

Layout: Arno Krämer, Conny Pflanzner, Susanne Bübi
Titellayout: Wolfgang Berns
Bildredaktion: Wallo Linne (Ltg.), Roland Müller, Tina Steiner (Fotografie)
Titel: Hudson Soft

Anzeigenleitung: Hans Cada
Anzeigenverwaltung und Disposition: Christopher Mark (421)

Anzeigenpreise: Es gilt die Preistabelle Nr. 4 vom 1. Januar 1992

So erreichen Sie die Anzeigenabteilung
 Tel.: 089/46 13-494, Telefax: 089/46 13-789

Gesamtvertriebsleiter: Helmut Grünfeldt
Leiter Vertriebsmarketing: Rainer Drumm (497)

Vertrieb Handel: MZV, Moderner Zeitschriften Vertrieb GmbH & Co. KG, Breslauer Str. 5, Postfach 11 23, 80337 Eching, Tel.: 089/46 9006-0

Erscheinungsweise: monatlich

Verkaufspreis: Einzelheft DM 3,-

Einzelheft-Bestellung: Markt & Technik Leserservice, CSJ, Postfach 14 02 20, 80331 München 5

Produktion: Klaus Buck (Ltg./180), Wolfgang Meyer (Stellv./887)

Druck: E. Schwend GmbH & Co. KG, Schmollerstr. 31, 7170 Schwäbisch-Hall

Urheberrecht: Alle in VIDEO GAMES erschienenen Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Alle Rechte, auch Übersetzungen, vorbehalten. Reproduktionen, gleich welcher Art, ob Fotokopie, Mikrofilm oder Erfassung in Datenverarbeitungsanlagen, nur mit schriftlicher Genehmigung des Verlages. Aus der Veröffentlichung kann nicht geschlossen werden, daß die beschriebene Lösung oder verwendete Bezeichnung frei von gewerblichen Schutzrechten sind.

Haftung: Für den Fall, daß in VIDEO GAMES unzutreffende Informationen oder in veröffentlichten Programmen oder Schaltungen Fehler enthalten sein sollten, kommt eine Haftung nur bei grober Fahrlässigkeit des Verlages oder seiner Mitarbeiter in Betracht.

Sonderdruck-Dienst: Alle in dieser Ausgabe erschienenen Beiträge sind in Form von Sonderdrucken erhältlich.

Anfragen an Leo Hupmann, Tel. 089/46 13-489, Fax: 089/46 13-626

© 1992 Markt & Technik Verlag Aktiengesellschaft

Vorstand: Dr. Rainer Doll, Lutz Glandt, Dieter Streit

Verlagsleitung: Wolfram Höfler
Operation Manager: Michael Koeppel

Direktor Zeitschriften: Michael M. Pauly

Anschrift des Verlages:
 Markt & Technik Verlag Aktiengesellschaft,
 Hans-Pinsel-Str. 2, 80335 Haar bei München,
 Telefon 089/46 13-0, Telex 522052, Telefax 089/46 13-100

Das "graue Kästchen" ist ein Videoschaltapparat, mit dessen Hilfe mehrere AV-Quellen (Videospielkonsolen) an einen Fernseher angeschlossen werden. Zwischen den einzelnen Quellen kann man dann einfach umschalten.

Der Erscheinungstermin für das CD-ROM in den USA ist für ist etwas später gedacht, als der des japanischen CD-ROMS. Was Japan angeht, munkelt man von Februar bis März nächsten Jahres — oder aber gar erst Weihnachten 1993! Jetzt schon über die Kompatibilität zu sprechen, wäre deshalb etwas verwegen; die Verwendung eines länderspezifischen Sicherheitschips liegt jedoch nahe.

JAPAN ODER AMERIKA?

Ich habe die Möglichkeit, ein amerikanisches Super NES oder aber ein japanisches Super Famicom direkt zu importieren. Dazu habe ich jedoch einige Fragen:

1. Was für Voraussetzungen muß mein Fernseher haben, damit ich die

Konsole problemlos anschließen kann?

2. Wie schließe ich das Gerät ans deutsche Stromnetz an?

3. Kann ich mit einem Adapter alle Spiele benutzen?

4. Würdet Ihr mir eine USA- oder eine Japan-Konsole empfehlen?

Lars Klippsteck, Arnberg

Wenn Du Dir als Zubehör zur Konsole gleich ein RGB-Kabel kaufst, benötigst der Fernseher nur einen SCART-RGB-Eingang. Ansonsten muß er NTSC-tauglich sein (Multi-Norm).

Du kannst das mitgelieferte Netzteil (60 Hz, 110 V) natürlich nicht benutzen, Dir aber ein Standard-Videospielnetzteil bei einem der deutschen Importhändler besorgen. Wenn Du Dir auch den richtigen Adapter (ruf einfach einen Händler an) kaufst, ist jedes Modul mit beiden (Japan und USA) Geräten kompatibel. Da das Super Nintendo Ende August offiziell in Deutschland und zu einem sehr günstigen Preis erscheint, machst Du mit Deinem Import ein schlechtes Geschäft und verzichtest zudem auf Deine Garantierechte. Im übrigen bist Du mit einer Importkonsole immer auf

Importspiele angewiesen, denn das deutsche Super NES ist nicht kompatibel zu japanischen oder amerikanischen Geräten. Warte also besser bis August und kauf Dir ein offiziell-deutsches Super Nintendo.

PROJIZIERTE SPIELE?

Ich habe jetzt schon mehrere Male in Spielanleitungen den Hinweis entdeckt, daß man Videospielgeräte nicht an Projektionsfernsehern oder auf Großbildfernsehern betreiben sollte. Ab welcher Größe wird's denn brenzlig und was ist ein Projektionsfernseher?

Horst Macijovsky, Thondorf

Ein Projektionsfernseher ist ein Großbildfernseher ohne Bildröhre. Um entsprechende Bildschirmdiagonalen zu erreichen, erzeugen große Fernseher (mit einer Diagonale ab 100 cm) das Bild wie ein Dia-Projektor mit Projektionsröhren, neuerdings auch mit Farb-LCD-Projektoren. Bei Röhren-

Projektionsgeräten ist es gefährlich, ein unbewegtes Standbild (z.B. Pause) länger darzustellen, da es schnell "einbrennt" und von da an als Schatten immer sichtbar ist. Dasselbe Risiko habt Ihr auch bei normalen Fernsehern mit Bildröhre, allerdings dauert es da (je nach Diagonale) schon ziemlich lange, bis sich das Bild "einbrennt". Etwas anfälliger dafür sind bei den normalen Fernsehern nur die Großbildfernseher mit 86 cm oder 95 cm Bildschirmdiagonale.

KOMMT DER PANTHER?

Ich habe gelesen, daß Atari beabsichtigt, eine 64-Bit-Konsole namens "Panther" auf den Markt zu bringen. Stimmt das?

Alexander Gumbert, Herborn

"Panther" hieß eine 32-Bit-Konsole, die schon vor einem Jahr von Atari fertiggestellt und auch einigen Entwicklern präsentiert wurde. Grafisch und akustisch hätte die Atari-Konsole

Chaud Soft

Chaud Soft – R. Chaudhry
Gurtenweg 50 • CH-3074 Muri/Bern
Tel. 00 41/31/23 61 97 (ab 17.00 Uhr)
Fax 00 41/31/23 61 97 (24 h Betrieb)

presents

the hottest stuff in Switzerland

Game Boy	Preis	Sega Mega Drive Japan Importe	Super NES	Atari Lynx	Amiga, PC, Atari ST und C
Gameboy mit Tetris	149.-	Alien Storm	Super NES Set	Halley Wars	Burning Fight
übrige Hardware	a.A.	Alex Kidd	Adams Family	Fantasy Zone	Baseball Stars
Bill & Ted's Exell Adv.	65.-	Arrow Flash	Combat Basketball	Waga Land	Crossed Sword
Navy Seals	65.-	Atomic Robo Kid	Chessmaster	Wonderboy	Cyber Lip
Robocop II	65.-	Crack Down	Darius Twin	Pult & Putter	Eight Man
Sneaky Snakes	64.-	Dangerous Seed	F Zero	Zubehör:	Fatal Fury
Fortified Zone	57.-	Dick Tracy	Final Fantasy II	Battery Pack	Football Frenzy
Boxle	50.-	Elemental Master	Gradius III	TV-Tuner	Ghost Pilot
RC Pro Am Racing	55.-	Ernest Evans (CD)	Lemmings	Zigarettenanzünder	King of Monsters
Cat Trap	55.-	Eswat	Rival Turf	Gear to Gear Kabel	Last Resort
Adams Family	65.-	Golden Axe II	Super Soccer	(Tasche univ.)	League Bowling
Super Mario Land	50.-	Gaijars	Sup. Ghouls & Ghosts	Master Gear (Adapter für	Magician Lord
Revenge of Gator	55.-	Gynoug	Sim City	Master System Spiele)	Mutation Nation
Gremilins II	60.-	Hellfire	True Gold Pebblebeach	Wide Gear (Lupe)	Sengoku
Boxle (Engl.)	47.-	Heavy Unit	Zelda III		Super Baseball 2000
Resc. of Princess Bl.	55.-	Kujaku Oh II			The Super Spy
Robocop	65.-	Klax			Trash Rally
Teen. Mut. Ning Turtl	65.-	Klax			
Blades of Steel	65.-	Magical Hat			
Sword of Hope	65.-	Monster Lair			
Beetlejuice	63.-	Phelios			
Kung Fu Master	65.-	Verityx			
R-Type	65.-	Wonderboy III Mon. Lair			
Elevator Action	62.-	Zubehör:			
Bubble Bobble	65.-	Netzteil Mega Drive			
Side Pocket	65.-	CD Rom S.M.D.			
Kid Icarus	55.-	Infrarot Joypad			
Metroid II	55.-	Power Clutch			
Bugs Bunny II	61.-	S.M.D. PAL od. RGB			
Ninja Gaiden II	87.-				
Prince of Persia	65.-				
Asteroids	55.-				
Shanghai	52.-				
Sagaia (Jap.)	48.-				
Nemesis	65.-				

TIPS & TRICKS

dem Mega Drive ernsthafte Konkurrenz machen können. Bei Atari verschob man jedoch die Markteinführung. Vor einem Monat lieferte der amerikanische Hersteller die ersten Entwicklungssysteme des neuen 64-Bit-Systems "Jaguar" aus. Gerüchte wollen die Konsole schon im nächsten Jahr weltweit auf dem Markt sehen.

NOCH MEHR FRAGEN

Beantwortet mir bitte die folgenden Fragen:

1. Wird Super Contra auf dem Mega Drive erscheinen?
2. Werden die Lucasfilm-Adventures für das Mega-CD ins Deutsche übersetzt?
3. Kann ein Mega-Drive-Spiel auf CD mehr Farben darstellen als ein Modul-Titel?

Axel Brockhaus, Neuss

Super Contra bzw. Super Probotector wird voraussichtlich nicht für das Mega Drive oder eine andere Sega-Konsole erscheinen. Es wird jedoch gemunkelt, daß Konami ein oder zwei Mega-CD-ROM-Titel in Planung hat; die wichtigsten Konami-Titel werden aber den Nintendo-Besitzern vorbehalten bleiben. Ob die Lucasfilm-Adventures für das Mega-CD-ROM ins Deutsche übersetzt werden, ist zur Zeit noch nicht bekannt.

Leider verändert sich die Grundhardware des Mega Drive durch Anschluß des Mega-CD-ROMs nicht. Du mußt also mit der gleichen Anzahl Farben wie bisher zufrieden sein. Erweiterungen solch essentieller Hardware-Features sind bei den meisten Konsolen (Mega Drive, Super Nintendo) völlig unmöglich.

NES UND SUPER NES

Wißt Ihr, wann das Super-Nintendo-CD-ROM in Deutschland erscheint?

Wird es einen NES-Adapter fürs Super NES geben?

Wird das deutsche Super Nintendo einen stärkeren Prozessor haben, als das amerikanische und japanische?

Ihr schreibt, daß in Sachen Action mit dem Super Nintendo nicht viel zu machen ist — wie erklärt Ihr Euch dann Super Contra?

Thomas Findeisen, Dresden

Wann das CD-ROM in Deutschland erscheint, steht noch in den Sternen. Man munkelt zwar von einem NES-Adapter, aber genaue Informationen oder Aussagen gibt es noch nicht.

Das deutsche Super Nintendo wird keinen stärkeren Prozessor haben, da sonst kein Spiel mehr kompatibel wäre. Die Einschätzung der Action-Tauglichkeit mußt Du vom Standpunkt des Programmierers sehen: Das Mega Drive hat einen so schnellen Prozessor, daß kaum ein Spiel ruckelt. Das Entwickeln eines Action-Spiels ist auf dem Mega Drive einfacher als auf der Nintendo-Konsole. Das heißt aber nicht, daß ein gutes Action-Spiel auf dem Super Nintendo unmöglich ist. In Sachen Action kommt nur die Elite der Programmierer mit dem Super Nintendo wirklich klar.

PAL ODER WAS?

Ich habe vor, mir ein RGB-Super NES (60 Hz) zuzulegen, da mein Fernseher eine SCART-Buchse besitzt. Der Fernseher arbeitet aber mit 50 Hz — kommen die Super-NES-Spiele deshalb ins Ruckeln?

Stimmt es, daß das Super Nintendo in Deutschland offiziell nur als PAL-Gerät verkauft wird?

In Eurem Bericht über die beiden Geräte habt Ihr unter "Auflösung" beim Super Nintendo das Wort "interlaced" erwähnt, was bedeutet es?

Jan Möllers, Frankfurt a. M.

Wahrscheinlich hat Dein Fernseher mit der 60-Hz-Konsole keine Probleme, ein Ruckeln ist definitiv nicht zu befürchten. Da das Super Nintendo aber im August offiziell in Deutschland erscheint, geh doch auf Nummer sicher und kauf Dir ein deutsches Super Nintendo. Das deutsche Gerät ist zwar in Pal und läuft auf 50 Hz, hat aber trotzdem einen RGB Ausgang.

Das Wort "interlaced" bezeichnet einen Trick, aus der Grafikhardware eine höhere Auflösung herauszuholen: Das Super Nintendo hat eine Auflösung von 256 x 224 Bildpunkten. Diese Auflösung läßt sich im "Interlaced"-Modus verdoppeln. Der Haken dabei ist, daß solch hohe Auflösung gewaltig flackert, also in der Praxis kaum verwendbar ist. Bisher griff noch kein Spiel auf Interlace zurück...

Groovers Paradise

Postfach 830 · 3104 Unterlüß

Fax 058

Versand per Nachnahme + Kosten (9,00 DM)

Vorkasse (Scheck) + 6,00 DM



SEGA

MEGA-DRIVE

688 SUBMARINE ATTACK	112,95
ALEX KID ENCHANTED CA.	84,95
ABT ALIVE	84,95
BACK TO THE FUTURE 2*	112,95
BONANZA BROTHERS	98,95
BUDOKAN	112,95
COLUMNS	84,95
CYBERBALL	98,95
DESERT STRIKE	112,95
DJ BOY*	112,95
E-SWAT	98,95
E.A. HOCKEY	112,95
F-22 INTERCEPTOR	112,95
FATAL LABYRINTH	84,95
FIRE SHARK	112,95
FLICKY	84,95
HELL FIRE	98,95
HERZOG ZWEI	98,95
J.B. DOUGLAS BOXING	98,95
KID CHAMELEON	112,95
KLAX	98,95
MICKY MOUSE 1	112,95
MICKY MOUSE-FANTASIA	112,95
MIDNIGHT RESISTANCE	112,95
MOONWALKER	98,95
NINJA GARDEN*	112,95
OLYMPIC GOLD	112,95
PGA TOUR GOLF	112,95
PHEDIOS	98,95
POPULOUS	112,95
RAMBO 3	84,95
SENNA SUPER MONACO	126,95
SONIC THE HEDGEHOG	98,95
SPIDERMAN	112,95
STREETS OF RAGE	98,95
SUPER HANG ON	98,95
SUPER MONACO G.P.	98,95
SUPER THUNDERBLADE	98,95
TEST DRIVE 2	98,95
TOKI	112,95
TURBO OUT RUN*	112,95
JORDAN II BIRD BASKETBALL	112,95
WONDERBOY MONSTERLAND	112,95
ZERO WING*	112,95
ZOOM	84,95

MASTER-SYSTEM

ACTION FIGHTER	36,95	POPULOUS	98,95
AERIAL ASSAULT	84,95	POWER STRIKE	36,95
ALEX KID HIGH TECH	61,95	R-TYPE	84,95
ASTERIX	92,95	R.C. GRAND PRIX	84,95
AZTEC ADVENTURE	36,95	RAMBO 3	61,95
BANK PANIC	36,95	RAMPAGE	84,95
BATTLE OUTHUN	61,95	RESCUE MISSION	28,95
BLACK BELT	36,95	RUNNING BATTLE	84,95
BOMBER RAID	84,95	SECRET COMMAND	36,95
BURBLE BOBBLE	84,95	SHANGHAI	36,95
CARMEN SANTIAGO	47,95	SONIC THE HEDGEHOG	47,95
CHAMPIONS OF EUROPE*	92,95	SPEEDBALL	84,95
CHOPFLIFTER	92,95	SPELLCASTER	84,95
SPECIAL CRIMINAL INVESTIGATION	92,95	SPIDERMAN	75,95
INDIANA JONES	84,95	SPY VS SPY	50,95
KLAX	92,95	STRIDER	75,95
KUNG FU KID	36,95	SURMARINE ATTACK	84,95
LASER GHOST	84,95	SUPER KICK OFF	98,95
LORD OF THE SWORD	61,95	SUPER MONACO G. P.	84,95
MICKY MOUSE	84,95	SUPER TENNIS	28,95
MOONWALKER	75,95	TEDDY BOY	28,95
MS. PACMAN	84,95	TRANSBOT	28,95
MY	36,95	ULTIMA 4	112,95
NINJA	28,95	WIMBLEDON TENNIS	92,95
OLYMPIC GOLD	98,95	WORLD GAMES	70,95
OUT	98,95	WORLD GRAND PRIX	36,95
PACMANIA	98,95	WORLD SOCCER	70,95
PAPERBOY	61,95	XENON 2	84,95
PHANTASY STAR	112,95	ZILLION	84,95
		ZILLION 2	36,95

GAME GEAR

AERIAL ASSAULT*	78,95	MICKY MOUSE	71,95	SHINOB	71,95
COLUMNS	56,95	NINJA GARDEN	71,90	SOLITAIRE POKER	71,95
D.ROBINSON BASKETBALL*	78,95	OLYMPIC GOLD*	70,95	SUPER KICK OFF	84,95
FANTASY ZONE	78,95	OUTRUN	71,90	SUPER MONACO G.P.	56,95
FROGGER	56,95	PERIGO	56,95	WONDER BOY	56,95
HALLEY WARPS	71,95	PSYCHIC WORLD	56,95	WOODY POP	56,95
LEADERBOARD	71,95	PITTER GOLF	56,95		

* Neuerscheinung, bei Drucklegung noch nicht lieferbar

NINTENDO GAME BOY

ALTERED SPACE	75,50	CHOPFLIFTER 2	79,95	MONOPOLY	89,50	SPIDERMAN	65,95
BATMAN	79,95	DOUBLE DREBBLE	75,50	NAVY SEALS	70,50	STAR TREK	79,95
BATMAN 2	79,95	ELEVATOR ACTION	75,50	PACMAN	79,95	SUPER HUNCHBACK	75,50
BATTLETOADS	75,50	F1-RACE (11 PLAYER ADAP)	79,95	PAPERBOY	70,50	TERMINATOR 2	79,95
BETTERLIFE	75,50	FASTEST LAP	75,50	PRINCE OF PERSIA	75,50	TINY TOONS	79,95
BILL ELLIOTT NASCAR	70,50	FIGHTING SIMULATOR	79,95	R-TYPE	70,50	TRACKMEET	79,95
BLADES OF STEEL	79,95	HOME ALONE	75,50	ROBOCOP 1	75,50	TURRICAN	75,50
BURBLE BOBBLE	75,50	HUNT FOR RED OCTOBER	79,95	ROGER RABBIT	79,95	TURTLES II	84,95
BUGS BUNNY 2	79,95	JACK NICKLAUS GOLF	79,95	SIDE POCKET	65,95	WORLD CIRCUIT SERIES	79,95
CHASE HQ	79,95	MARBLE MADNESS	79,95	SIMPSONS	79,95		
CHESSMASTER	75,50	MEGANMAN II	79,95	SNOW BROS	75,50		

Falls möglich bitte Ersatztitel angeben.

VIDEOSPIELE-LEXIKON **1** TEIL

In dieser Ausgabe starten wir ein Lexikon, in dem wir alphabetisch alle Fachwörter aus dem Bereich "Videospiele" erklären. Falls uns ein Begriff durch die Lappen geht, den Ihr gerne beschrieben haben wollt, schreibt uns einfach ein paar Zeilen und wir ergänzen in einer späteren Ausgabe das Lexikon um die entsprechenden Wörter.

A

Adventure: In einem Adventure übernehmt Ihr die Rolle eines (oder mehrerer Abenteurer), der sich durch Fantasy- oder Science-fiction-Szenarios kämpfen und rätseln muß. Im Adventure gibt's wenig oder gar keine Joypad-Action, dafür viel Gelegenheit, Kombinationsgabe und Einfallsreichtum zu trainieren. Das komplette Lösen eines Adventures erfordert viel Zeit; deshalb ist ein solches Modul in der Regel mit einer Speicher- oder Paßwortfunktion ausgestattet. Dem Adventure sind das Action-Adventure (Mischung aus Adventure und Geschicklichkeitsspiel) und das Rollenspiel verwandt. Bei letzterem liegt der Spielschwerpunkt aber mehr auf Monster vermöbeln und Schätze einsacken. *Vertreter des Genres:* Shadowgate, Maniac Mansion (beide NES).

Animation: Der Ausdruck Animation bezieht sich meist auf die Eigenbewegung der Objekte bzw. Sprites auf dem Bildschirm. Je nachdem, ob sie in vielen verschiedenen Phasen und Stufen gezeichnet sind und für jeden Zweck eine flüssige Bewegung auf Lager haben, bezeichnet man sie als gut oder schlecht animiert. Der Begriff Animation wird vor allem bei Trickfilmen verwendet; alte Disney-Streifen sind z.B. sehr aufwendig animiert, d.h. die Bewegungen der Figu-

ren haben zahlreiche Einzelphasen und wirken dadurch sehr "echt" und flüssig in der Bewegung. Eine schlecht gemachte Zeichentrickserie (z.B. Masters of the Universe) bietet dem Auge dafür nur abgehackte und unrealistische Animationen. Im Videospielbereich gibt's hauptsächlich bei Jump'n'Runs und Prügelspielen wahre Animationsorgien zu sehen. Durch große Animationsvielfalt bekommen die Helden und Bösewichte Leben und Charakter eingehaucht. Ein Raumschiff in einem Actionspiel hat dafür kaum Animationsphasen nötig.

Arcade: Der Ausdruck Arcade bezeichnet im amerikanischen eine Spielhalle. Dort hat Anfang der 80er das Videospiel erste Triumphe gefeiert. Bei den Automaten überwiegen Action- und Geschicklichkeitstitel — deshalb sprechen angloamerikanische Spieler auch im Heimbereich von "Arcade Games"; damit sind alle actionlastigen Titel gemeint. Der Begriff taucht auch bei der Umsetzung eines Spielhallenspiels auf: Diese Spiele sind in der Heimversion "Arcade-Spiele".

B

Beat'em up: Das Genre der Beat'em Ups ist jünger als z.B. Shoot'em Ups oder Hüpfspiele: Ihr spielt in einem Beat'em up einen gut gebauten Helden, der allerlei böse Gestalten auf clevere Art verprügelt und vom Bildschirm schubst. Es gibt Spiele dieses Genres, die nur in einer nicht-scrollenden Arena spielen (um in den nächsten Bildschirm zu gelangen, muß ein Duell über mehrere Runden absolviert werden) und Prügelspiele, in denen Ihr durch (scrollende) Landschaften und Großstädte lauft. *Vertreter des Genres:* Arena/Duellspiele: Street Fighter 2 (Super NES), Fatal Fury (Neo Geo), Pit-Fighter (alle Systeme). Scrollende Prügelspiele: Double-Dragon-Serie (NES, Game Boy), Final Fight (Super NES).

Bitmap: Eine Bitmap bezeichnet eine (oft scrollende) Hintergrundebene eines Videospiels. Je nach Konsole können mehrere Bitmaps oder Hintergrundebenen gleichzeitig dargestellt werden; beim Super Nintendo

sind's maximal vier, beim Mega Drive zwei.

Bug: Als Bug (englisch für Käfer) bezeichnen Programmierer und Anwender einen Fehler im (Videospiel-) Programm. Kleinere Bugs gibt's in fast allen Videospielen, wobei gravierende Fehler natürlich in der Testphase schon vor der Veröffentlichung eines Spiels ausgemerzt werden. Im schlimmsten Fall bringt ein Bug das Spiel zum Absturz (z.B. immer in einer bestimmten Spielsituation).

C

Cartridge: Im Videospielbereich bedeutet Cartridge Spielmodul.

CD-ROM: Ein CD-ROM ist nichts anderes als ein konventioneller CD-Player, der an eine Videospielkonsole angeschlossen wird und auf der CD neben Musik und Sprache auch Programmdateien in einem speziellen Format abspielen kann. Die (digitalen) Programmdateien werden von der CD in die Konsole übertragen und dort wie die eines ganz normalen Moduls behandelt. Ein Vorteil des CD-ROMs ist die große Datenmenge, die auf einer Compact Disc Platz findet. Davon vor allem Module mit einer großen Speicherkapazität sehr teuer sind, werden in Zukunft alle neuen Spiel- und Multimedia-Konsolen auf Audio- und Video-CD-ROM basieren. Nebenbei bekommen Spieler durch das CD-ROM auch atemberaubende Hintergrundmusik geboten, die nicht mehr vom Soundchip erzeugt, sondern einfach im Studio ein- und von CD abgespielt werden. Ein Nachteil des CD-ROMs sind die vergleichsweise langen Wartezeiten, wenn Daten von CD in die Konsole geschaufelt werden.

Cheat: In fast jedem Spiel könnt Ihr mogeln. Kennt Ihr die richtige Kombination von Knopf-drücken und Joypad-bewegen, tauchen plötzlich 20 statt drei Leben auf oder Ihr seid gar ganz unverwundbar. Cheats werden von den Programmierern meist für die Testphase (Playtesting) ins Spiel installiert; dem Tester wird damit die Fehlersuche erleichtert. Teils bleiben diese Cheats im Spiel und werden so zu einer willkommenen Hilfe für Spieler auf der ganzen Welt. Den

bekanntesten Cheat erfand Konami. Bis auf wenige Ausnahmen hat folgende Kombination bei allen Spielen des Herstellers positive Folgen: Oben, Oben, Unten, Unten, Links, Rechts, Links, Rechts, Feuerknopf und Feuerknopf A.

Custom-Chip: Ein oder mehrere Custom-Chips finden sich in allen Konsolen. Es sind speziell vom Hersteller entwickelte Chips, die z.B. für die besonderen Grafik- oder Soundfähigkeiten der Konsole zuständig sind. Das Super Nintendo besteht praktisch nur aus Custom-Chips (z.B. gibt's auch einen 3-D-Chip), wogegen das Mega Drive mehr aus Standardbauteilen aufgebaut ist. Die Leistungsfähigkeit und Anzahl der (teuren, da speziell entwickelten) Custom-Chips entscheidet über die Fähigkeiten der ganzen Konsole.

D

Dialogkabel: Mit dieser praktischen Hilfe verbindet Ihr mehrere Konsolen miteinander, um entsprechende Spiele zu zweit oder zu viert zu spielen. Ein Dialogkabel gibt's z.B. für Game Boy, Game Gear oder Lynx.



Nemesis-Raumer mit Drohne

Drohne: auch Sidekick; ein beliebtes Extra in Action- und Ballerspielen. Habt Ihr die Dinger eingesammelt, bleiben sie als Schutzschild oder freischwebendes Zusatzgeschütz immer in Eurer Nähe. Habt Ihr die Luxusausgabe der Drohnen (z.B. in den "R-Type"-Spielen) könnt Ihr sie über Knopfdruck an- und abkoppeln, teilweise (in "Musha Aleste" oder "Last Resort") gar frei anordnen.

E

Endgegner: auch Obermottz; es gibt praktisch kein Actionspiel oder Jump'n'Run ohne Endgegner am Ende eines Levels. Ein Endgegner zeichnet sich in der Regel durch beeindruckende Größe und besonders brutale Angriffsmethoden aus und bewacht den Eingang zum nächsten Level. Die wohl berühmtesten Endgegner der Videospielgeschichte findet Ihr in Irem's "R-Type"-Automaten. Ist ein Endgegner menschlicher oder tierischer Natur, bezeichnet man ihn als Endmonster.

**Fortsetzung
im Heft 9/92**

Game Gear plus

inkl. Sonic, Netzteil DM 349,-

TV-Tuner DM 199,-

MASTER SYSTEM

Sagaia (Darius II)	DM 99,95
Ms. Pac-Man	DM 89,95
Shadow of the Beast	DM 109,95
Ninja Gaiden	DM 99,95
Asterix	DM 99,95
Golfmania	DM 89,95
Indiana Jones	DM 99,95
Mickey Mouse	DM 99,95
Popolous	DM 109,95
Sonic	DM 99,95
Summer Games	DM 79,95
Prince of Persia	DM 99,95
S. Monaco Grand Prix II	DM 89,95
Great Football	DM 29,95
Champions of Europe	DM 119,95
Wimbledon	DM 109,95

MEGA DRIVE

Deutsche Version

inkl. Sonic DM 329,-



Das Sport-Ereignis des Jahres! Olympic Gold von U.S. Gold mit sieben olympischen Disziplinen: 100-Meter-Lauf, Bogenschleßen, Schwimmen, 100-Meter-Hürden, Turmspringen, Hammerwerfen und Stabhochsprung. Für 1 - 4 Spieler. Mit Eröffnungs- und Schlußfeier, Medaillenverleihung und allem drum und dran. Barcelona für zuhause! Gleich bestellen!

Master System

DM 119,95

Mega Drive

DM 129,95

Game Gear

DM 89,95

GAME GEAR

Sonic	DM 79,95
Donald Duck	DM 79,95
Mickey Mouse	DM 79,95
Super Kick Off	DM 89,95
Frogger	DM 59,95
AX Battler	DM 69,95
Fantasy Zone	DM 79,95
Master Gear Conv.	DM 49,95

MEGA DRIVE

Super Hydride	DM 119,95
Galaxy Force II	DM 119,95
Kid Chameleon	DM 119,95
F-22 Interceptor	DM 119,95
Donald Duck	DM 119,95
Sonic	DM 119,95
Shining in the Darkness	DM 149,95
Ice Hockey	DM 129,95
Joe Montana II	DM 129,95

Master System

inkl. Sonic, Alex und zwei Pads DM 199,-

SEGA-Power mit super Service!

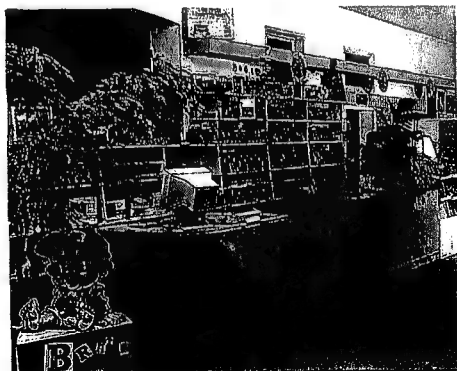
Zu den SEGA-Spezialisten der "Ersten Stunde" kann sich das Gütersloher Versandunternehmen KORONA-SOFT zählen, dessen Angebot alle veröffentlichten Titel für die drei SEGA-Videospielsysteme umfaßt. Neuheiten und Spezialangebote sowie die sehr guten Serviceleistungen sind bei den SEGA-Spielern bekannt und beliebt.

Seit 6 Jahren setzt man bei KORONA-SOFT auf die reichhaltige Spielepalette, die für das SEGA MASTER, das SEGA MEGA DRIVE und den SEGA GAME GEAR angeboten wird. Und das Wichtigste: Alle lieferbaren Titel sind ständig am Lager. Das umfassende Servicepaket und das Komplettangebot, das KORONA-SOFT bietet, ist für die Kunden so vorteilhaft, daß die-

man sich regelmäßig bei KORONA-SOFT mit neuen Spielen eindecken.

Besonders interessant ist für viele auch die Möglichkeit, im Laden in Gütersloh neue Spiele auszuprobieren und anzutesten. Schließlich

weiß man gern, ob eine Neuerscheinung auch hält, wie sie verspricht. Gut, daß es da Zeitschriften wie die VIDEO GAMES gibt, in denen sich jeder, der keine Möglichkeit zum Antesten hat, über die Qualität und den Inhalt der neuesten SEGA-Titel gut informieren kann.



Im Videospiel-Center kann getestet werden.

Bestell-Coupon / Tel: 05241 - 1828

Versandkosten: Inland NN + 6,- DM
oder Scheck + 6,- DM, Ausland nur EC-Scheck/
Bar/Postanweisung + 12,- DM.
Ab 100,- DM Versandkosten frei.

Hiermit bestelle ich folgende Spiele:

System:

Preis

Name:

Straße:

PLZ/Ort:

Telefon:

Alter:

Sofort auf eine Postkarte und an KORONA-SOFT, Carl-Bertelsmann-Str. 53, 4830 Gütersloh!

LAND IN SICHT !

Erhältlich
ab Juli
für Amiga und
MS-DOS VGA



Mit
MAX DESIGN
und Power Play
in die
KARIBIK !!

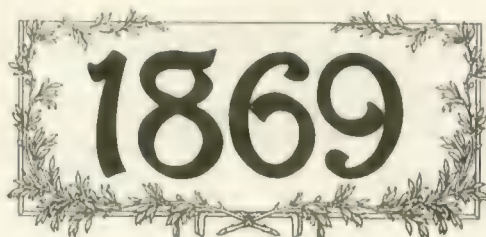
(näheres im
nächsten Power Play)

Ihr jämmerlichen Landratten !!

Ihr habt ja keine Ahnung, wie es ist, wenn der tosende Orkan die See aufwühlt, der Sturm die Segel in Fetzen reißt, turmhohe Wellen über Dein Schiff hereinbrechen und versuchen Dich in Neptuns finsternes Reich hinabzuziehen.

Und sicher wißt Ihr auch nichts von den geheimnisvollen und exotischen Plätzen dieser Welt, von Abenteuern in fernen Ländern, von den wundervollen Mädchen in den Hafenkneipen von Macao oder vom Geschmack des Rums auf Jamaika.

Beim Klabautermann mit "1869" könnt Ihr's erleben, und jetzt ab in den nächsten Laden, sonst laß ich Euch kielholen!



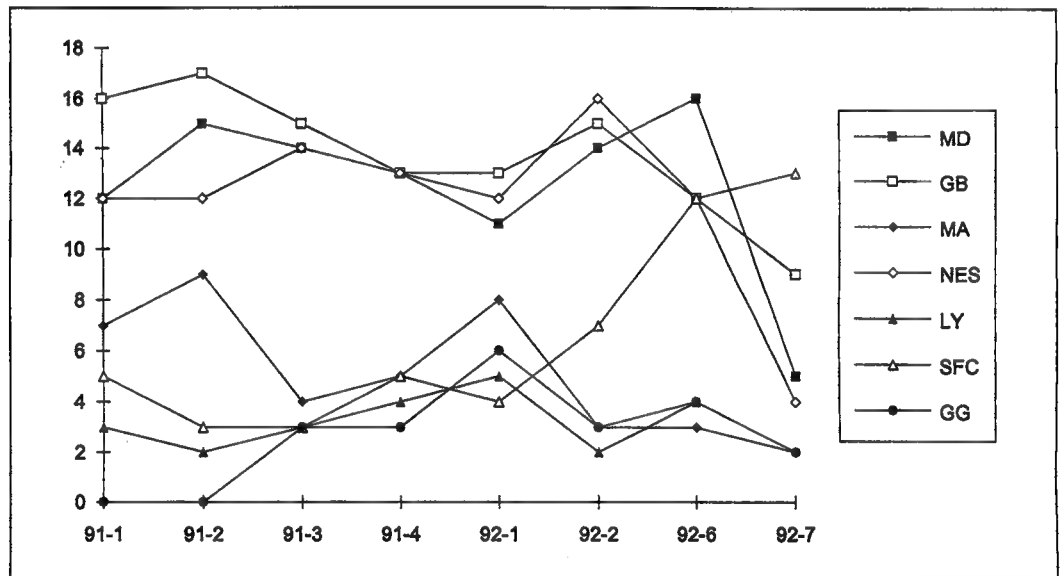
Eine Handelssimulation für Anspruchsvolle!

STATISTIK-CORNER

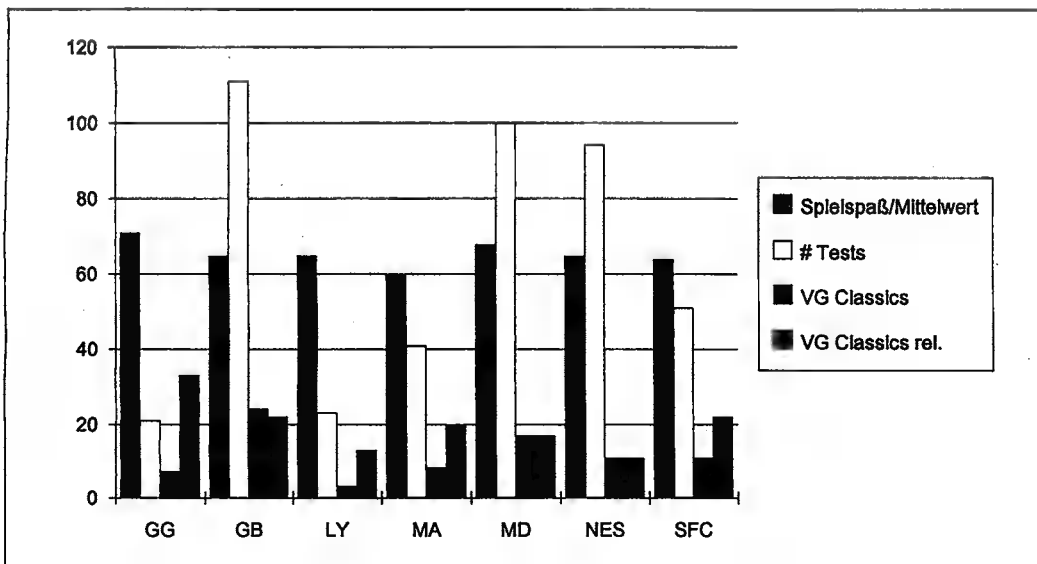


458 Tests, 1832 Wertungen und 1000 Stunden harte Testarbeit stecken im Gesamtwerk *VIDEO GAMES*. Den Wertungsdatenberg nehmen wir hier noch einmal unter die Lupe — und bieten Euch gleichzeitig eine Aufstellung aller bisher getesteten Spiele.

Beim Spielspaß-Mittelwert hat das Master System knapp die Nase vorne.



So entwickelte sich die Testmenge pro System



Zu Beginn berechneten wir für jedes Konsolensystem einen *Spielspaß-Mittelwert* — nach folgendem Schema: Alle Spielspaßwerte für einen Konsolentyp wurden addiert und durch die Anzahl der Tests dividiert. Interessant ist die Tatsache, daß alle Systeme ziemlich gleichauf liegen, da kein System über eine grundsätzlich bessere oder schlechtere Spielebibliothek verfügt: Interessanterweise hat das Game Gear knapp die Nase vorne: Obwohl nicht viele Titel erschienen, sind die meisten von hoher Qualität. Auf dem zweiten Platz folgt das Mega Drive.

INSERENTENVERZEICHNIS

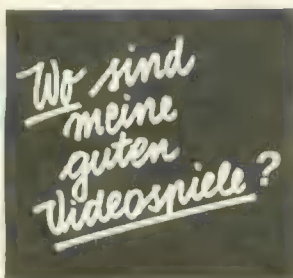
Ali GmbH	83	High-Score-Games	129
Ami-Shows Europe	23	King Games	72
arJay Games	55	Konami	13, 4. US
Bomico	2. US	Korona Soft	79
Chaud-Soft	76	Theo Kranz-Versand	66
CPS Heidak	61	Line Edition	56
CWM	58	Markt & Technik	
Dataflash	15	Verlag	18/19, 87
DIF Game Verlag	56	Mega Trade	82
Digital Dreams	69	Megaboink	64
Double Trouble	64	New Point Computer	69
Dynatex	62	Power Games	56
ECS	133	Skyline	44
Eppi & Matti	131	Software-Maniacs	65
F & T Software	83	Softworld	54
Fandango	68	Solar-Games	131
Flashpoint	69	Top 4	70
Funny-Software	74	United Software	11, 3. US
Funware	131	Video Hermann	64
Galaxy Software	41	Videogames	99
Game Play	31	Wolfsoft	57
Games & Videos	72	World of Wonders	39
Games Network	29	Zapp-Games	54
Gig'a Byte	83		
Gnadenlos	4		
Groovers Paradise	77		



MEGA TRADE

ACHTUNG SUCHTGEFAHR!

Wir stellen die Frage
der Fragen!



NATÜRLICH BEI

MEGA TRADE

Die **NR. 1**

im Bodenseeraum

**VIDEO- UND
COMPUTERSPIELE**

Marktpassage, 7700 Singen,
Telefon 077 31/66634,
Fax 64521

Öffnungszeiten:

10.00-17.00 Uhr,

Samstag 9.00-13.00 Uhr

Wir kämpfen für

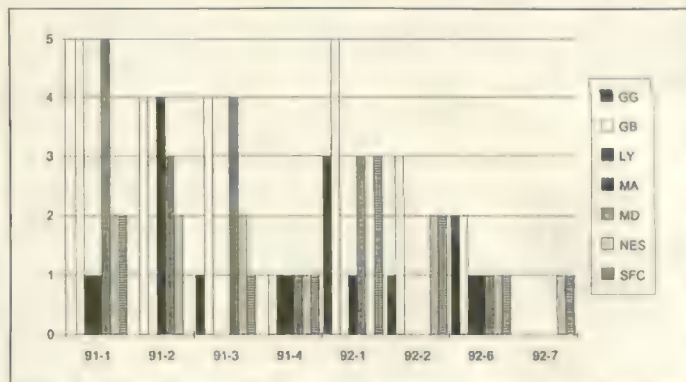
SAUBERE FLÜSSE!

GREENPEACE

Vorsetzen 53

2000 Hamburg 11

Für Informationen
über Greenpeace
bitte 3,60 DM in
Briefmarken



Zum Jahreswechsel gab's ein Classic-Hoch



Prozentuale Streuung der Spielspaßwertung pro System



identisch. Game Gear, Lynx, NES und Super Nintendo zeigen hingegen höhere Werte. Besonders auffällig ist das Master System, das im Gegensatz zur Spielspaß-Mittelwert hier einen hohen Wert erzielt. Wie sich dieses Phänomen erklären läßt, wird sich in einer weiteren Statistik deutlich zeigen.

DER SPIEL- SPASS UNTER DER LUPE

In diesem Diagramm sich der Modulnachschieb über die letzten ein- einhalb Jahre hinweg verfolgen. Da wir aber z.B. nicht alle Japan-Importe für den Gameboy testen, ist diese Auf- stellung mit Vorsicht interpretieren. Welche Kriterien wir bei der Spiele- auswahl verwenden, könnt Ihr übr- igs in der Rubrik "So testen wir" nachlesen. Trotzdem sind einige Ten- denzen klar zu erkennen. Der deut- sche Markt ist eine Zweiklassenge- sellschaft: Die marktführenden Kon- solen Mega Drive, Gameboy und NES einerseits, die Alternativen Master System, Lynx und Game Gear abge- schlagen auf der anderen Seite. Das Super Nintendo (SFC) nimmt als Im- port-Konsole eine Sonderstellung ein; ab 1992 ist ein steigender Trend zu er- kennen. Schaut Euch an, in welchem Zeitraum wieviele Module erschienen und zieht daraus Eure eigenen Schlüsse. Hübsch zu sehen ist zum- indest das gefürchtete Sommerloch. Für fast alle Systeme gabs es hier nur wenige Neuerscheinungen.

Die hier dargestellte Verteilung be- zieht sich wiederum auf 100 Spiel- spaßwertungen. Hier löst sich das "Master System Rätsel". Sowohl im Bereich der miesen Spiele als auch bei den Classics hat dieses System ziemlich viele Titel zu bieten. Auch die schlechten Titel den durch- schnittlichen Spielspaß drücken, ist die Classic-Dichte gleich, wenn nicht sogar höher als bei den anderen Sy- stemen. Ähnlich ist die Situation beim Super Nintendo: Viele Titel liegen im Hui- und Pfußbereich. Game Gear- und Mega Drive-Besitzer erwarten je- doch die wenigsten bösen Überras- chungen.

1991 war die Classic-Dichte (nicht Gesamtanzahl) noch höher als in die- sem Jahr. Unter anderem ist deutlich zu erkennen, daß die Classics um Neujahr besonders häufig vergeben wurden. Die Entwicklung von da an sich als "linear in Richtung Som- merloch fallend" bezeichnen.

Die weiteren Systeme liegen gleichauf. Nur das Master System hinkt etwas hinterher.

Bei der Anzahl der Tests liegen drei Systeme der Spitze: Game Boy, Mega Drive und NES. Stark aufgeholt hat die (Noch-)Import-Konsole Super Famicom, dessen Deutschlandstart näher rückt. In Sachen Quantität blei- ben Game Gear, Lynx und Master Sy- stem zurück. Die Masse sagt jedoch nichts aus über die Klasse.

Unser Balken zum Thema *VG Clas- sics* ist vielleicht der wichtigste. Denn wer nicht gerade beerbt worden ist, leistet sich nur wenige Titel — logi- scherweise die Besten. Gameboy und Mega Drive haben bisher die meisten Auszeichnungen eingesackt, Lynx- und Game-Gear-Spiele erhielten je- doch nur selten die begehrte Aus- zeichnung. Natürlich hängt die An- zahl der Classics eng mit der Anzahl der getesteten Module zusammen.

Diese Tatsache berücksichtigten wir unter *VG Classics relativ*: Soviele Classics entfallen durchschnittlich auf 100 Tests. Da wir bisher genau 100 Mega-Drive-Spiele unter die Lupe nahmen, ist der entsprechende Wert mit dem des "VG Classic"-Balkens

AUSTRIA • AUSTRIA • AUSTRIA

ELEKTRONIK-LAND®

Gameboy	6S 1290,-	Mega Drive 16 Bit	2390,-
Yoshi	6S 299,-	Cass. für Mega Drive z.B.: Ishido	6S 490,-
Super Mario Land	6S 399,-	Rund Rash	6S 890,-
Final Fantasy	6S 499,-	Sega Gear	2490,-
Nail + Scail	6S 499,-	Cass. für Game GEAR:	
Walker Trage-Gürteltasche	6S 199,-	z.B.: Chessmaster	6S 399,-
GB-Koffer	6S 349,-	Tasche für Game GEAR »Attache«	299,-
Licht und Lupe	6S 249,-	Super Famicom	3490,-
		Cassetten für NES z.B.:	
		Super Pengo, 10 versch.	490,-
		NEU: Neo Geo	5990,-
		Cass. f. Geo	3490,-

★★ Für Händler Exportpreise ★★

ALT GmbH

Favoritenstr. 38
1040 Wien
Tel. 0222/5042173

VERLEIH & VERKAUF
02202/37609
VON ORIGINAL
PLATINEN
AUS AKTUELLEN UND ÄLTEREN
SPIELAUTOMATEN
ABSPIELKONSOLE
499 DM
erhältlich in
schwarz, aluminium
und Airbrush
Konsolen ohne PTZ-Nr.

XANADU

f&t Software GmbH · Neuhauser Str. 17 · 4790 Paderborn

Tel.: (05251) 28 23 29

MEGA Drive

Burning Force	96,-
California Games	96,-
F-22 Interceptor	108,-
Golden Axe II	96,-
Hard Drivin'	96,-
J. Madden Football	118,-
M-1 Battle Tank	99,-
Mickey Mouse I	118,-
Mickey Mouse II	104,-
Olympic Gold	99,-
PGA Tour Golf	104,-
Star Control	104,-

Game Gear

Donald Duck	64,-
Halley Wars	72,-
Mickey Mouse	64,-
Olympic Gold	64,-
Out Run	64,-
Space Harrier	63,-

Game Boy

Batman II	62,-
Nail'n Scale	62,-
Spanky's Quest	62,-

Bestellannahme:

Mo. bis Fr. 14.00 bis 20.30 Uhr
Samstags 10.00 bis 18.00 Uhr

Aktuelle Preisliste kostenlos!

SPIELEN OHNE ENDE ? MIETEN MACHTS MÖGLICH !

Bei **SOFT & SOUND** kann man die neuesten Computerspiele (Original mit Anleitung) einfach mieten*.



Deshalb zu Hause testen und dann neu und originalverpackt bei **SOFT & SOUND** kaufen.
...Oder einfach zurückgeben.

WIR VERMIETEN COMPUTERSPIELE

Für **AMIGA · ATARI · IBM · C64 · GAMEBOY · GAMEGEAR · MEGADRIE · SEGA KONSOLEN**

Hardware

AMIGA 500 Speichererweiterung

- auf 2.5 MB 222,- DM
- auf 2.5 MB mit Uhr 248,- DM
- auf 1 MB 59,- DM
- auf 1 MB mit Uhr 69,- DM
- ext. Laufwerk 3.5 159,- DM

Soundblaster 2.0 dt. Version 279,- DM

- mit CMS CHIPS 333,- DM

Soundblaster pro ■ dt. Version 498,- DM

- mit Windows 3.1 579,- DM

Adlib compatible Soundkarte 129,- DM

**SOFT & SOUND - PARTNER
IN ÖSTERREICH · SCHWEIZ
und NIEDERLANDE
GESUCHT**

GET THE POWER "BI TURBO SYSTEM!"

für **AMIGA 500 und 2000**

- TURBO-Karten mit 68020er Prozessor (bis 3fache Geschwindigkeit) nur 399,- DM
- COPROZESSOR 68882 (20 MHz) bis 10fache Geschwindigk. zum Nachrüsten nur 179,- DM
- TURBO SYSTEM mit RED BARON nur 477,- DM
- TURBO SYSTEM mit COPROZESSOR 68882 nur 577,- DM
- TURBO SYSTEM mit COPROZESSOR 68882 und RED BARON nur 655,- DM

... AUCH WIR STECKEN AB SOFORT KEINE MARK MEHR IN DIE WERBUNG!

Fragen Sie deshalb Ihren nächsten Soft & Sound-Partner nach den neuesten Preisen und Angeboten zum:
Mieten und/oder Direkt-Kauf oder rufen Sie uns an.

AKTUELL MEGA DRIVE oder GAME GEAR, 2 TAGE SPIELEN ...
... NUR 1x BEZAHLEN - Preise von heute bis morgen!

Druckfehler + Preisirrtümer vorbehalten, ■■■ Preislisten verlieren ihre Gültigkeit, nicht alle Artikel oder Angebote sind in jeder Filiale erhältlich.

Hier finden Sie **SOFT & SOUND** in ganz Deutschland:

W-1000 Berlin 45, Osdorfer Str. 13, Telefon auf Anfrage • O-1034 Berlin, Boxhagener Str. 23, Tel.: Ost-Berlin/5892067 • O-1071 Berlin, Rohdenbergstr. 6/Ecke Schönhauser Allee, Telefon auf Anfrage • O-1330 Schwedt/Oder, Ringstr. 8, Tel.: 0037/3725/31620 • W-2000 Hamburg 76, Beethovenstr. 57, Tel.: 040/224633 • 2000 W-Hamburg, Beim Schlump 21, Tel.: 040/458115 • 2820 W-Bremen 71, Fresenbergstr. 54, Tel.: 0421/607404 • W-2300 Kiel, Sternstr. 18 (am Wilhelmplatz), Tel.: 0431/970046 • O-3014 Magdeburg, Braunschweiger Str. 104, • W-3100 Celle, im Kreisel 6, Tel.: 0521/446499 • W-3400 Koblenz, Markenbildchenweg 24, Tel.: 0261/31848 • W-5500 Trier, Zuckerbergstr. 21, Tel.: 0651/40532 • W-3343 Wolfenbüttel, Heimatstättenweg 23, Tel.: 05331/61820 • W-4000 Düsseldorf 30, Gneisenaustr. 1, Tel.: 0211/4910187 • W-4040 Neuss, Hamtorstr. 20, Tel.: 02131/278967 • W-4050 Mönchengladbach, Neusser Str. 210, Tel.: 02161/601556 • W-4100 Duisburg 1, Ulrichstr. 2-4, Tel.: 0203/21084 • W-4250 Bottrop 1, Essener Str. 6, Tel.: 02041/21973 • W-4290 Bocholt, Nordwall 13, Tel.: 02871/184123 • W-4300 Essen 1, Moltke Str. 36, Tel.: 0201/207629 • W-4330 Mülheim, Delle 47, Tel.: 0208/390370 • W-4350 Recklinghausen, Dortmunder Str. 31, Telefon auf Anfrage • W-4400 Münster, Ferdinandstr. 8, Tel.: 0251/278515 • W-4440 Rheine, Auf dem Thie 8, Tel.: 05971/2219 • W-4500 Osnabrück, Petersburger Wall 17, Tel.: 0541/586809 • W-4630 Bochum, Hemer Str. 383, Tel.: 0234/531018 • W-4690 Herne, Hauptstr. 178, Tel.: 02325/53643 • W-4800 Bielefeld, Schloßhofstr. 1, Tel.: 0521/138033 • W-5000 Köln 1, Von-Verth-Str. 20-22, Tel.: 0221/121806 • W-5000 Köln 41, Gottesweg 149, Tel.: 0221/446499 • O-7033 Leipzig, Dreilindenstr. 17, Tel.: 0037/41/4787781 • W-7500 Karlsruhe 1, Lessingstr. 5, Tel.: 0721/853360 • W-5600 Wuppertal, Friedrich-Engels-Allee 296, Tel.: 0202/81118 • W-5787 Olsberg, Bahnhofstr. 19, Tel.: 02962/6753 • W-5800 Hagen, Bergischer Ring 5, Tel.: 02331/26774 • W-5840 Schwerte, Friedenstr. 2, Tel.: 02304/2813 • W-Iserlohn 1, Hans-Böckler-Str. 36, Telefon auf Anfrage • W-5880 Lüdenscheid, Forum ■■ Sternplatz 2, Tel.: 02351/21900 • W-6000 Frankfurt a.M., Wielandstr. 25, Tel.: 069/590180 • W-6100 Darmstadt, Holzhofallee 1a, Tel.: 06151/318755 • W-6300 Gießen, Bahnhofstr. 6, Tel.: 0641/71967 • 6348 W-Herborn, Westerwaldstr. 4, Tel.: 02772/41332 • 6360 Friedberg, Kaiserstr. 201, Tel.: 06031/61917 • W-6500 Mainz 1, Kirschgarten 6, Tel.: 06131/237665 • W-6600 Saarbrücken, Stengelstr. 8, Tel.: 0681/582771 • W-6650 Homburg, Karlsbergstr. 16, Tel.: 06841/15142 • W-6670 St. Ingbert, Ludwig Str. 14, Tel.: 06894/382850 • W-6680 Neunkirchen, Bahnhofstr. 13, Tel.: auf Anfrage • W-6733 Hassloch, Langgasse 52, Tel.: 06324/2092 • W-6800 Mannheim, Jungbuschstr. 3/Ecke Luisenring, Tel.: 0621/101203 • O-7033 Leipzig, Dreilindenstr. 17, Tel.: 0037/41/4787781 • W-7500 Karlsruhe 1, Lessingstr. 5, Tel.: 0721/853360 • W-7800 Freiburg, Lehener Str. 24, Telefon auf Anfrage • W-7850 Lörrach, Kreuzstr. 104, Tel.: 07621/49690 • W-8000 München, Ringeisenstr. 8, Tel.: 089/533716 • W-8134 Pöcking, Schloßberg 2, (Im Bahnhof Possenhofen), Tel.: 08157/4088 • W-8360 Deggenhof, Metzgergasse 5, Tel.: 0991/30376 • W-8500 Nürnberg, Findelwiesenstr. 37, Tel.: 0911/467744 • W-8900 Augsburg, Heini-Dittmar-Str. 17, Tel.: 0821/581993 • W-8960 Kempten, Kronenstr. 33, Tel.: 0831/17762 • O-9102 Limbach-Oberfrohna, Querstr. 15, Telefon auf Anfrage

SOFT & SOUND Versandzentrale, Rethelstr. 130, 4000 Düsseldorf 30, Tel.: 0211/633006

*Verleih auch an Kinder und Jugendliche (mit Zustimmung der Erziehungsberechtigten). Der Verleih von Spielen per Post ist leider nicht möglich!

AMIGA POWER DISK NR.12

Das Super-Layout-Programm

"Page Setter" für nur 19,80 DM!

Das komplette Profi- Programm von Gold Disk!

Das ist Desktop Publishing pur. Mit Page Setter schaffen Sie alles: Von der Glückwunschkarte bis zur Vereinszeitung, vom Hinweisschild bis zum Bewerbungsschreiben. Page Setter ist die kompromißlose Lösung für die professionelle Gestaltung Ihrer Dokumente.

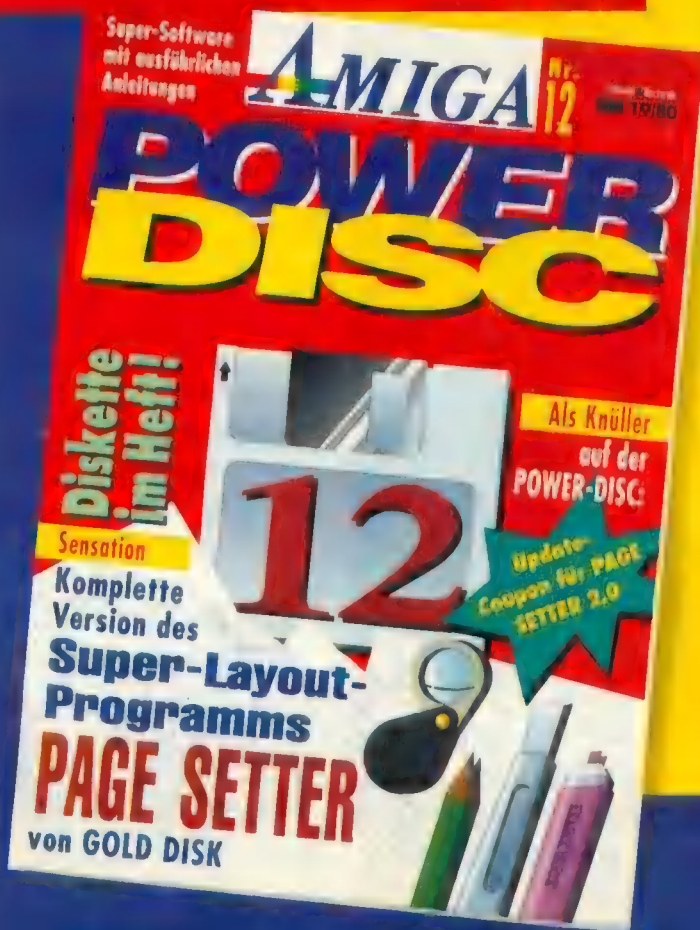
**Ab sofort bei Ihrem
Zeitschriftenhändler!**



Und das bekommen Sie bei diesem
starken Layout-Programm:

- Page Setter arbeitet nach dem bewährten Boxen-System: Jede dieser Boxen kann ganz nach Wahl mit beliebig platzierbaren und verknüpfbaren Text- und Grafik-Elementen bestückt werden.
- Eingebaute Editoren für Text bzw. Grafik erleichtern die Arbeit.
- Sie haben jede Menge Werkzeuge und verschiedene Zeichensätze und Schriftattribute zur Verfügung.
- Ganzseitenansicht und vielfältige Editierfunktionen.
- Super-einfache Bedienung über die grafische Oberfläche.
- Hervorragende Druckergebnisse auch auf Matrixdruckern.
- Außerdem: Einen Update-Coupon für Page Setter 2.0!

**Nutzen Sie dieses Angebot zum
Wahnsinns-Preis von nur 19,80 DM!**



DAS GROSSE FRESSEN TAZ-MANIA

Taz, der tasmanische Teufel, ist ein ungeduldiger und verfressener Geselle. Seit er von der Legende des gigantischen tasmanischen Seevogels Wind bekommen hat, schwebt ihm nur noch ein Ziel vor Augen: Aus dem riesigen Ei des Federliers ein Omelett zu braten. In der Rolle des Teufelskerls könnt Ihr springen und mit Wirbelwindattacken Gegner aus dem Weg räumen — verschiedene Extras verschaffen Euch für kurze Zeit noch andere Handlungsmöglichkeiten. Doch der Weg bis zum Nest des Giganten ist lang und beschwerlich. Im Ödland lauern Treibsandlöcher und Wasserfontänen — aggressive Steinmonster dienen bei vorsichtiger Annäherung als Treppe. Habt Ihr die Einöde hinter Euch gelassen, werdet Ihr in der Fabrik von übergroßen Kolben und Propellern in die Mangel genommen. Buschrratten und fleischfressende Pflanzen schnappen und schießen im Dschungel-Level auf Euch. Rutschig geht's im Eisland zu: Fallt Ihr ins frostige Wasser wird Taz vorübergehend eingefroren. Ähnlich "Donald Duck — Quackshot" müßt Ihr im nächsten Abschnitt einen Grubenwagen durch schmale Gänge und über klaffende Abgründe einer verlas-

senen Mine manövrieren. Nach Erklimmen der Azteken-Ruinen, wo zapfelige Fledermäuse und flammenspuckende Drachenköpfe hausen, liegt das Nest von "Mama"-Seevogel vor Euch. Aber welche werdende Mut-



Die Drachenköpfe haben einen heißen Atem



Mit Hilfe der Kiste kommt Ihr auf die Plattform

ter gibt gerne ihren anstehenden Nachwuchs auf?

Verfressen wie Taz nunmal ist, schluckt er restlos alles, was ihm in die Quere kommt. Während Tiefkühlfisch, Brathuhn, Früchteplatten und Wasserbehälter Energie spenden, schlagen Bomben und ominöse Weizensäcke dem Allesfresser auf den abgehärteten Magen. Pepperoni verschaffen ihm feurigen Mundgeruch, der sogar die Steinmonster zur Kapitulation zwingt. Damit Ihr nicht nach jedem Ableben wieder am Anfang des jeweiligen Abschnitts beginnen müßt, strecken kleine Taz-Statuen bei Berührung einen Arm gen Himmel und markieren so den neuen Ausgangspunkt.



Bomben sind selbst für Taz' Magen zu schwer zum Verdauen



Am Ofen in der Fabrik verbrennt Ihr Euch leicht das Fell



Dem ersten Endgegner müßt Ihr das Auto demolieren: Gezielte Sprünge zertrümmern das Führerhaus

geht so

Die Rabauken der Tiny-Toons-Gilde genießen bei mir ein hohes Ansehen. Logischerweise verspürte ich bei Eintreffen des "Taz-Mania"-Moduls ein spielfreudiges Kribbeln in den Joypad-Fingern. Leider versetzte mich das was ich auf dem Monitor erblickte schnell wieder auf den Boden der bitteren Videospielealltag: Das Level-Design von "Taz-Mania" ist lieblos und an vielen Stellen unfair. Grobe Animationsphasen (vor allem bei den primitiven End- und Zwischengegnern) können auch mit Lachmuskelanregenden Zusatz-Comics (wenn Taz z.B. ein Extraleben-Portrait aufhebt) nicht über die schlampige Umsetzung des Cartoon-Hits hinwegtäuschen. Ein Pluspunkt sind die abgedrehten Soundeffekte: Feinde marschieren z.B. mit unterschiedlichen Kurzmelodien ins Spielgeschehen und allein drei verschiedene Slapstick-Klänge vertonen Taz' Landung nach einem Sprung. Wenn Ihr auf viel Show steht und mit (leider) zurückgebliebenem Spielwitz leben könnt, ist Sega's "Taz-Mania" trotzdem einen Ausflug ins Toon-Land wert. Wer allerdings mit Sonic- oder Mikkey-Mouse-Niveau rechnet, wird enttäuscht nach wenigen Stunden das Joypad beiseitelegen.

MICHAEL PAUL

TAZMANIA MEGA DRIVE

SPIELETYPE:



HERSTELLER: Sega

TESTVERSION VON: Theo Kranz

ANZAHL DER SPIELER: 1

FEATURES: Continue, 3 Schwierigkeitsgrade

GEEIGNET FÜR: Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis

CA.-PREIS: 110 Mark

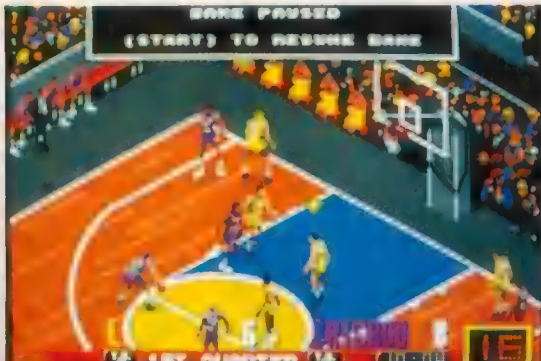
50%
GRAFIK

57%
MUSIK

63%
SOUNDEFFEKTE

59% SPIELSPASS

SCHRÄGER VOGEL SUPREME COURT



Der "exotische" Blickwinkel schafft Übersicht

Neben "Bulls vs Lakers" von Electronic Arts dürft Ihr diesen Monat auch in "David Robinson's Supreme Court" auf Korbjagd gehen. Mit Eurem Team nehmt Ihr an einem Turnier teil oder bestreitet einzelne Spiele. Eine "Role Play"-Option beschränkt Euch auf einen einzigen Akteur, den Ihr permanent steuert — über die C-Taste fordert Ihr Pässe von Euren Kollegen an. Freiwürfe erfordern genaues Timing: Ein Indikator läuft seitwärts über den Korb, ein gefühlvoller Knopfdruck im passenden Moment befördert den Ball ins Ziel. In einer Auszeit werft Ihr einen Blick auf den Zustand Eurer Mannen; rechtzeitiges Auswechseln bewahrt sie vor der Erschöpfung.

"Supreme Court" scrollt diagonal. Der Bildschirm ist in zwei Abschnitte unterteilt. Sobald das ballführende Team die Mittellinie passiert hat, wird automatisch auf die andere Hälfte des Spielfelds umgeblendet.

geht so

Die Spielfeldperspektive ist gewöhnungsbedürftig, hat aber auch einen Vorteil: Durch das Umschalten wird immer "nach oben" auf den Korb gespielt. Überhaupt kommt aufgrund des Diagonal-Scrolling mehr Übersicht auf — undurchschaubare Rängeleien und Pulkts konnte ich nicht entdecken. Leider ist's nicht möglich zu zweit in einem Team aufzulaufen. Außerdem

sind vier Mannschaften auf Dauer zu wenig, auch wenn ein kompetenter "Role Player" im All-Star-Team mitmischen darf. Mir persönlich gefällt "Supreme Court" trotzdem einen kleinen Tick besser als "Bulls vs Lakers". Im Gegensatz zum Konkurrenzprodukt trumpft hier die Spielbarkeit auf, die "Grundausrüstung" läßt jedoch zu wünschen übrig.

MICHAEL PAUL

SUPREME COURT BASKETBALL MEGA DRIVE

SPIELETTYP:   

HERSTELLER: Sega
TESTVERSION VON: Galaxy

ANZAHL DER SPIELER: 1 bis 2
FEATURES: 2 Spielvarianten, 3 Schwierigkeitsgrade, Paßwort

GEEIGNET FÜR: Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis
CA.-PREIS: 110 Mark

60%
GRAFIK
47%
MUSIK
54%
SOUNDEFFEKTE
62% SPIELSPASS

DER WEG IST DAS ZIEL GALAXY FORCE 2



Trotz 3-D-Scrolling kein Geschwindigkeitsrausch

Planetenrettung steht wieder einmal auf der Tagesordnung: Die "Galaxy Force"-Umgebung präsentiert sich in 3 D, Ihr seht Euren Weltraumgleiter von hinten und die feindlichen Objekte kommen aus der Tiefe des Kampfbildschirms auf Euch zugezoimt. Jeder der sechs Level ist zweigeteilt: Erst absolviert Ihr einen ausgedehnten Tiefflugangriff über die Planetenoberfläche, danach saust Ihr durch einen rechteckigen Korridor. Zwei Waffensysteme stehen Euch zur Verfügung: ein Doppelschuß, der auf Wunsch arretiert wird sowie zielsuchende Raketen. Feindliche Treffer schlucken Euer Schutzschild und Eure Energiereserven — sind letztere aufgebraucht, ist die nächste Kollision für Euch fatal. Erst wenn Ihr eine bestimmte Anzahl von Feinden vom Bildschirm geputzt habt, spendiert Euch ein Versorgungsraumschiff zusätzliche Energie.

doch entdecken: Die Planeten im Hintergrund sind schön anzuschauen und in den Tunnels wird Euch durch verständliche Sprachausgabe mitgeteilt, in welche Richtung sich die nächste Kurve windet. Wer sich unbedingt eine "Die-Feinde-zoomen-auf-mich-zu"-Ballerei in seinen Modulschacht stopfen möchte, ist mit "Burning Force" weit besser bedient.

JAN BARYSCH

GALAXY FORCE 2 MEGA DRIVE

SPIELETTYP:   

HERSTELLER: Sega
TESTVERSION VON: Sega

ANZAHL DER SPIELER: 1
FEATURES: Soundmenü, Levelwahl, 3 Schwierigkeitsgrade

GEEIGNET FÜR: Einsteiger und Fortgeschrittene
CA.-PREIS: 110 Mark

47%
GRAFIK
29%
MUSIK
21%
SOUNDEFFEKTE
29% SPIELSPASS

na ja

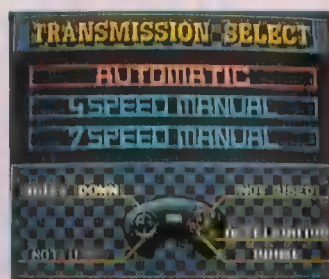
Dem eigenen Raumschiff über die gesamte Spieldistanz in die Düsen zu schauen, langweilt spätestens nach dem dritten Level. Die quergestreifte Umgebung, die den 3-D-Effekt "simuliert", ist selbst bei voller Beschleunigung noch zu lahm, um galaktisches Geschwindigkeits-Feeling aufkommen zu lassen. Zwei Pluspunkte lassen sich bei genauem Hinsehen (und -hören)

DER BRASILIANISCHE PATE

SUPER MONACO GP 2

Ein neuer Soloteilnehmer am Konsolenrennsport geht an den Start: Bei "Ayrton Senna's Super Monaco GP 2" sitzt Ihr hinterm Steuer des Formel-1-Boliden und seht die Strecke perspektivisch auf Euch zukommen. Über der Piste ist ein großer Rückspiegel angebracht, in dem Ihr das Feld hinter Euch genau überblicken könnt. Schaltung und Steuerung werden vor dem Start festgelegt. Zwischenbilder und Sprache von und mit Ayrton Senna wurden zuhauf in das Modul gepackt. Außer dem Trainingsmodus könnt Ihr "Senna's Grand Prix" und eine Weltmeisterschaft anwählen. In "Senna's Grand Prix" stellt Euch der Formel-1-Pilot seine Lieblingsstrecken persönlich vor, ehe Ihr Euch in den Wagen zwängt und einige Runden auf den Kursen fahrt. Im Weltmeisterschaftsmodus könnt Ihr bei Bedarf erst ein paar Aufwärmrunden auf der unbe-

kannten Strecke drehen, um die Straßenverhältnisse selbst kennenzulernen. Danach geht es in einer Qualifikationsrunde um gute Rundenzeiten und damit um eine Startposition in dem 16 Teilnehmer umfassenden



Außer Steuerung und Getriebe ist am Wagen nichts zu verändern



Ayrton Senna begleitet den Einsteiger durchs ganze Spiel

Feld. Verursacht Ihr einen Crash, verliert Ihr dabei nur Geschwindigkeit und seht die Computerrenner an Euch vorbeiziehen. Eine kleine Besonderheit ist die Möglichkeit des Runterschaltens beim Automatikgetriebe. Dies wird mit dem Steuerkreuz realisiert. Im hektischen Renngelümmel schaltet Ihr teils versehentlich einen Gang runter und werdet sofort von den anderen Teilnehmern überholt. Könnt Ihr aus Zeit- oder Lustgründen nicht die ganze Weltmeisterschaft an einem Stück durcharbeiten, darf Eure Position im Rennklassement abgespeichert werden. In den "Options" könnt Ihr übrigens festlegen, ob Euch die Menüs auf Englisch oder auf Japanisch serviert werden..



In der Aufwärmphase lernt Ihr die Streckenverhältnisse kennen



Die Zeit in der Vorrunde bestimmt Eure Startposition



Nicht nur dieses Element erinnert an den Vorgänger: Der Rückspiegel zeigt deutlich das Geschehen

gma

Rennspiele für nur einen Spieler zu programmieren, halte ich persönlich für eine Unsitte. Zu zweit macht's einfach doppelt so viel Spaß. Trotzdem ist Segas Rennspiel mit dem ewiglangen Namen ganz gut gelungen. Der Wagen folgt brav Euren Kommandos und auch das Geschwindigkeitsgefühl kommt ganz gut rüber. Grafisch bietet "Ayrton Senna's Super Monaco GP 2" die schönsten Scroll-Hintergründe im Mega-Drive-Rennzirkus. Auch in der Kategorie "bester Rückspiegel" führt die Raserei das Feld an. Die Motorengeräusche machen einen recht authentischen Eindruck und die Sprachausgabe läßt sogar einen brasilianischen Akzent erahnen. Das taktische Element (Sprit sparen, Reifen wechseln, Spoiler reparieren, etc.) fehlt komischerweise ganz. Ich zumindest erwarte mir von einem Rennspiel, an dem angeblich ein Profi mitgewirkt hat, gnadenlosen Rennrealismus. Und doch scheidet Ihr z.B. nur aus, wenn Ihr ein Hindernis am Fahrbahnrand frontal rammt. Wenn Ihr keinen Wert auf menschliche Mitfahrer legt und mit einer dem Vorgänger sehr ähnlichen Fortsetzung zufrieden seid, könnt Ihr auf dieses Modul der angehenden Oberklasse zurückgreifen.

JAN BARYSCH

SUPER MONACO GP 2

MEGA DRIVE

SPIELETTYP:

HERSTELLER: Sega

TESTVERSION VON: Sega

ANZAHL DER SPIELER: 1

FEATURES: Soundmenü, 3 Spielvarianten, High-Score-Liste, Batterie

GEEIGNET FÜR: Einsteiger und Fortgeschrittene

CA.-PREIS: 110 Mark

63%
GRAFIK
58%
MUSIK

64%
SOUNDEFFEKTE

69% SPIELSPASS

BÖSE ÜBERRASCHUNG SUPER HYDLIDE

Super Hydride hat sich das populäre "Böse" für einen Besuch am nächsten Wochenende zum Tee angekündigt. Dies stürzt die Ratsversammlung des Märchenlandes in tiefe Verzweiflung und das Land in Aufruhr. Ihr, als Super Hydride, werdet auserwählt, mal nach dem Rechten zu sehen.

Bevor Ihr in die Fantasiewelt eintaucht, gebt Ihr Euch einen Namen und Eure Wunschprofession ein: Krieger, Dieb, Priester oder Mönch. Habt Ihr die (vom Mega Drive ausgewürfelten) Werte akzeptiert, kann's losgehen: Euer Abenteuer beginnt in einer Stadt im Wald. Beim gemütlichen Einkaufsbummel durch die Stadt empfiehlt es sich, etwas Proviant, Waffen und Rüstung einzupacken. Verläßt Ihr die Stadt, könnt Ihr die Ausrüstung dann sofort erproben. Ein wirklicher Held vertrimmt nur böse Monster, also Finger weg von den lieben Baum-

Kisten verbergen
nützliche
Gegenstände



In diesem
Kloster wartet
die Beförderungskommission

geistern und den friedfertigen Schleimbäzen. Nur die naschhaften Kannibalen sind fürs erste zum Abschluß freigegeben. Sobald genügend Erfahrungspunkte gesammelt sind, könnt Ihr das Kloster besuchen. Hier werdet Ihr "befördert", und Eure Attribute steigen an. Alternativ könnt Ihr gesammelte Erfahrungspunkte auch in neue Zaubersprüche umsetzen. Habt Ihr Euch so richtig in Form ge-

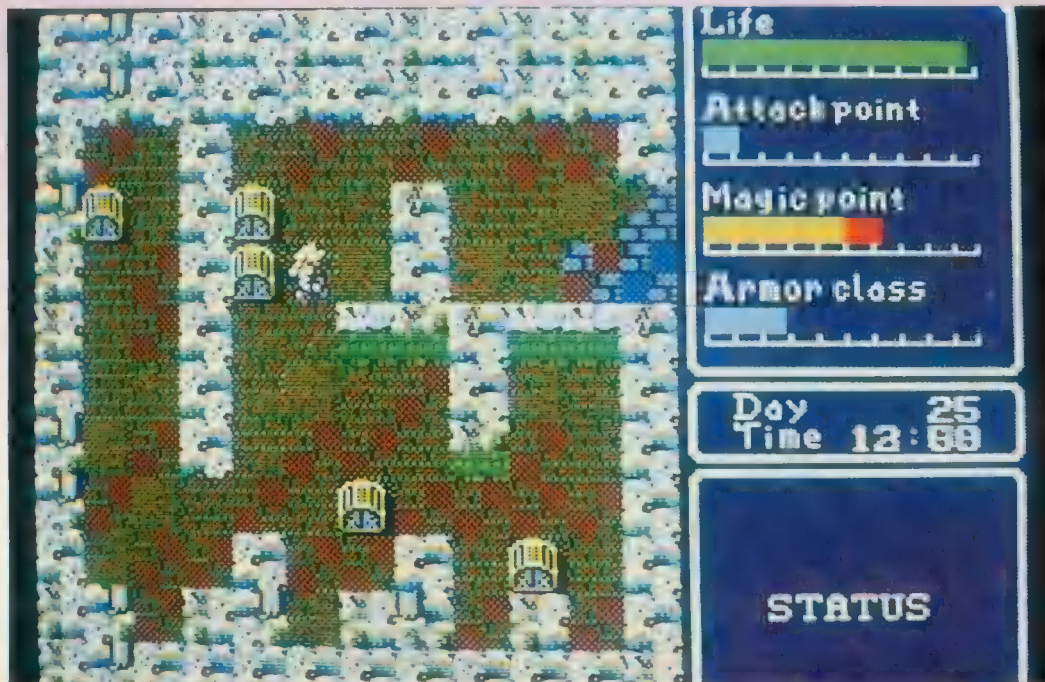
bracht, unternimmt Ihr ausführlichere Expeditionen. Die Landschaft zeigt sich Euch hierbei immer aus der Vogelperspektive. Außerdem müßt Ihr drauf achten, nicht zuviel mitzuschleppen, da Ihr sonst keine gefundenen Gegenstände mehr einsacken könnt. Zu wenig Proviant ist jedoch

für die Kämpfesmühe. Dank zahlreicher Tips aus der Bevölkerung findet Ihr immer neue Brutstätten des Bösen. Erst wenn diese Kräfte völlig vernichtet sind, herrscht wieder Frieden im Land der Feen. Alle Bildschirmtexte von Super Hydride sind englisch, die Anleitung ist in Deutsch.

na ja

Vor mehr als einem Jahr war dieses Modul bereits als Import erhältlich. Damals schon war es nicht mehr auf dem neuesten Stand der Rollenspielenwicklung — jetzt zeigt sich das Alter natürlich noch deutlicher. Nur zwölf Zaubersprüche, 13 Monster und 20 Artefakte sind wenig, verglichen mit anderen Rollenspielen. Technisch steckt ebenfalls der Wurm drin: Sprecht Ihr mit Passanten, bekommt Ihr oft nur verstümmelte Texte zu lesen. Das Umblenden von Bild zu Bild dauert ebenfalls zu lange, und das gesamte Spieldesign wirkt unausgereift. Es ist zwar realistisch, daß jede Münze Gewicht hat; wenn es aber unmöglich wird, Geld zu sparen, weil das Gewicht jeden Tragebeutel sprengt, nervt solch Realitätsnähe. Auch das Monsterklopfen im Actionmodus ist langweilig. Wenn man ausreichend Frustration mitbringt, ist Super Hydride spielbar, allerdings sind andere Rollenspieltitel besser.

STEPHAN ENGLHART



Auf der freien Wildbahn warten die Monsterhorden

SUPER HYDLIDE MEGA DRIVE

SPIELETYPE:

HERSTELLER: T & E Soft
TESTVERSION VON: Sega

ANZAHL DER SPIELER: 1
FEATURES: Batterie

GEEIGNET FÜR: Fortgeschrittene
CA.-PREIS: 120 Mark

28%
GRAFIK
66%
MUSIK
55%
SOUNDEFFEKTE
49% SPIELSPASS

URKOMISCH

CHUCK ROCK

Auch auf dem Mega Drive begibt sich der Höhlenmensch Chuck auf eine abenteuerliche Reise, um sein holdes Weib aus den Fängen eines Unholds zu befreien. Sein Weg führt ihn durch steinzeitliche Landschaften, über Land und unter Wasser, durch vulkanische Höhlen, Eiszeiten und sogar durch einen ausgewachsenen Saurier — grafisch ist's als gnadenloser Angriff auf die Lachmuskeln angelegt. Die Level sind gespickt mit Urviechern aller Arten und Größen. In altbekannter Jump'n'Run-Manier wird überwiegend von links nach rechts gelaufen und gesprungen. Manchmal bieten sich auch einige Urtiere als Transportunternehmer an. Ein freundliches Minimammut nießt (!) Euch beispielsweise in der ausgehenden Eiszeit auf die nächste Plattform. Versperrt Euch ein Feind den Weg, schubst Ihr ihn vorzugsweise durch "Bauchausstrecken"

von der Plattform. Steinwürfe und eingespungene Fußtritte erfüllen jedoch denselben Zweck. Nach jedem Level wartet ein urzeitgemäßer Endgegner auf Euch der jedesmal eine andere Taktik von Euch erwartet. Mal ist's ein



Mit der Dinosaurierfähre wird ans andere Ufer übergesetzt

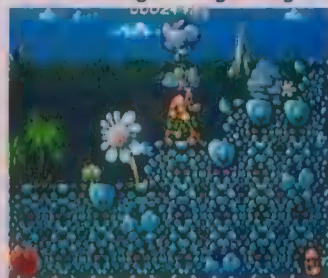


In der Eiszeit geht's rutschig zu

Mammut, das Euch mit Schneebällen traktiert, mal gilt es einen Unterwassersaurier fertigzumachen. Wie Ihr allerdings den Unhold dazu bewegt, Eure Angebelete freizulassen, wird nicht verraten; macht Euch auf einen Gag gefaßt! Extras gibt's kaum: Herumliegende Nahrungsmittel bringen Punkte aufs Konto, umherspringende Herzchen frischen Eure Lebensgeister auf. Ab und zu wird sogar etwas Denkarbeit von Chuck verlangt (wie komm ich bloß auf die Plattform mit dem Herz?). Fühlt sich der Held vernachlässigt, tut er, was der wohlzogene Höhlenmensch so tut, wenn er sich unbeobachtet fühlt: Er läßt die Zunge baumeln oder kratzt sich am Hinterteil.



Durch das Sauriersterben habt Ihr keineswegs weniger Gegner



So ein Stein ist ein prima Helm

Super

Unglaublich witzig: Ein animierter Gag-Comic fürs Mega Drive. Wäre "Witzspiel" nicht schon seit "Parodius" oder "ToeJam & Earl" ein feststehender Begriff, könnte "Chuck Rock" locker als Definitionsgrundlage dienen. Mit der Animation und dem Aussehen der Sprites wird ein wahrlich urkomisches Witzfeuerwerk abgebrannt. Das Parallax-Scrolling beschränkt sich zwar auf zwei Ebenen (Plattformen und Hintergrund), aber wer achtet schon auf solche Kleinigkeiten, wenn ihm vor Lachen die Tränen in den Augen stehen. Auf dem Mega Drive wurde realisiert, was auf dem Master System fehlt: steinzeitlicher Hintergrund (schön bunt) und zum Spielwitz passende Musik. Vom Vorspann abgesehen wird Euch in jedem Level ein neues fetziges Musikstück vorgesetzt. Die einzigen vor dem Spiel auswählbaren Optionen sind "Musik aus" und "Soundeffekte aus" — völlig unnötigerweise; ohne den tollen Sound geht viel Spielwitz verloren. Die Steuerung hat auf dem Mega Drive den müden Charakter der 8-Bit-Konsole verloren. Dieses humorvolle Jump'n'Run ist inhaltlich und technisch zwar kein Meilenstein seiner Zeit, sollte aber trotzdem in keiner Mega-Drive-Sammlung fehlen.

JAN BARYSCH

CHUCK ROCK MEGA DRIVE

SPIELETTYP:



HERSTELLER: Virgin

TESTVERSION VON: Virgin

ANZAHL DER SPIELER: 1

FEATURES: Continue

GEEIGNET FÜR: Einsteiger und Fortgeschrittene

CA.-PREIS: 120 Mark

77%
GRAFIK

78%
MUSIK

65%
SOUNDEFFEKTE

79% SPIELSPASS



Chuck Rock ist das lustigste Spiel fürs Mega Drive

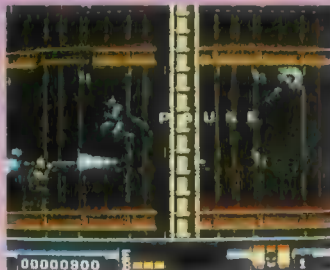
MIT LEICHTER VERSPÄTUNG BATMAN

Zwei Jahre durften sich Importkunden mit dem schwarzen Flattermann abmühen; jetzt sind auch die "offiziellen" Käuler an der Reihe, dem Freund der Menschheit unter die Arme zu greifen. Kurz bevor die Fortsetzung des Kinostreifens ("Batman Returns" startete am 16. Juli) in unsere Kinos kommt, erscheint die Umsetzung des ersten Teils auf dem Mega Drive.

Die Aufgabe unseres Fledermaushelden, der mit allerlei nützlichen Gimmicks ausgestattet ist, besteht darin, den verrückten Verbrecher Jack (nebenbei auch Mörder von Batmans Eltern) kaltzustellen. Am Ende des zweiten Levels (Axis Chemiefabrik) ist ihm das anscheinend gelungen — der böse Jack plumpst in ein Säurefaß. Doch kurze Zeit später taucht ein Bösewicht mit kannibalischen Gesichtszügen und bleichem Taint auf. Der teuflische Joker ist geboren und schwört die Menschheit auszulöschen.

Schauplatz des Geschehens ist die fiktive Stadt Gotham City, in der Ihr erst Jack, dann den Joker durch sechs Level bis zur Gotham Cathedral jagt. Über den Dächern der Comic

Metropole kommt's schließlich zum Showdown. Davor durchstreift Batman typische Jump'n'Run-Levels und beweist sich in zwei Ballereinlagen. Letztere bestreitet er im Bat-Mobil bzw. im Bat-Flugzeug. Als Waffen dienen MG-Feuer, sowie eine begrenzte Anzahl Raketen.



Mit einer handlichen Bazooka wird auf Batman geschossen



Auf den Straßen von Gotham City...

Ansonsten bewegt sich der Held im Fledermauscape mit einer bestimmten Menge Lebensenergie und einer Anzahl Batarangs (Batmans Wurf-Waffe) durch die Straßen und Gebäude von Gotham City. Viele Feinde versuchen den schwarzen Mann zu haschen und seiner Lebensenergie zu berauben — durch Messerstich und Pistolenschuß, flammenspuckend, bombenwerfend oder schwertschwingend.

Glücklicherweise gibt es drei verschiedene Symbole, mit denen Ihr Euch Extraenergie, fünf Batarangs oder ein Extraleben dazuholt. Zusätzlich verfügt Batman über eine tragbare Strickleiter, mit der er kurzerhand in den zweiten Stock klettert.



Am explodierenden Rohr hängt sich's nicht gut



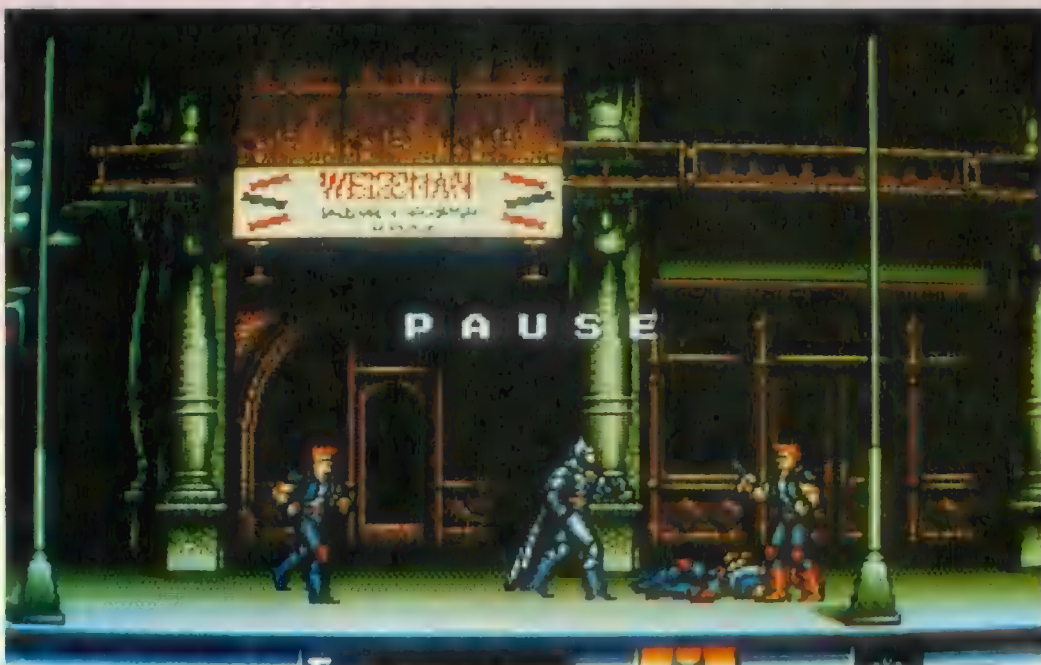
...wartet am Ende ein bitterböser Blaumann-Endgegner

Verliert Ihr trotzdem alle der maximal sieben Leben, werden fünf Level-Continues angeboten. Natürlich trifft Ihr am Ende jeden Levels auf einen Endgegner, der besonders viele Batarang-Treffer, Fußtritte und Faustschläge einsteckt.

gut

Eure Importmodule könnt Ihr verstauben lassen: Mit Batman erscheint nun ein weiteres Altmodul hochoffiziell auf dem deutschen Markt. Die Zeit ging an Batman jedoch nicht spurlos vorüber: Diese kleinen Sprites haben mir vor zwei Jahren noch gefallen? Auch die Hintergründe sind trist und das Scrolling rucklig — mein einst heißgeliebter Batman gefiel mir 1992 nicht mehr so gut. Nach längerem Spielen hatte der Charme des Moduls jedoch ein Comeback: Obwohl die Grafik etwas veraltet wirkt, macht das Spiel Spaß. Abwechslungsreich, motivierend, unterhaltsam — diese Vorzüge garantieren Batman auch nach zwei Jahren noch eine gute Wertung. Besonders hervorzuheben ist übrigens die Musik von Sunsoft's Erstling. Abwechslungsreich und technisch gekonnt eingespielt, machen diese Songs auch dem eingefleischten Disco-gänger viel Spaß.

ANDREAS KNAUF



Vorsicht Bananenschalen: In der Axis-Chemiefabrik lebt Ihr auf dem Hosenboden.

BATMAN

MEGA DRIVE

SPIELETTYP:



HERSTELLER: Sunsoft

TESTVERSION VON: Sega

ANZAHL DER SPIELER: 1

FEATURES: Continue, Soundmenü, 3 Schwierigkeitsgrade

GEEIGNET FÜR: Fortgeschrittene und Profis

CA.-PREIS: 110 Mark

65%

GRAFIK

80%

MUSIK

39%

SOUNDEFFEKTE

71% SPIELSPASS

SCHWERTER UND DÄMONEN CADASH



Sieben magische Gegenstände müßt Ihr erprügeln




Dur miese Baldrog entführt die schöne Prinzessin Salasar und hält sie in seiner finsternen Burg gefangen. Der obligatorische Held ist automatisch zur Stelle: Als Krieger oder Magier bietet Ihr dem königlichen Vater der Prinzessin Eure Dienste an. Im Zwei-Spieler-Modus des von Taito inszenierten Action-Adventures übernimmt ein Spieler den Part des Zauberers, während der andere das Breitschwert schwingt. Das Spielgeschehen seht Ihr dabei von der Seite. Sieben Gegenstände gilt es ausfindig zu machen, um bis zum dämonischen Baldrog vorzudringen. Endlose Monsterhorden versuchen Euch den Weg zu versperren und wollen an Eure Hitpoints. Während sich der Krieger nur um seine Gesundheitspunkte sorgen muß, hat der Magier auch auf sparsamen Gebrauch seiner Magiepunkte zu achten. Erschlagene Monster hinterlassen Geld, das in Hotels, Apotheken und Waffenläden verprakt wird. Ebenso werden durch zunehmende Kampferfahrung die Hitpoints gesteigert oder neue Zaubersprüche erlernt.

na ja

Für ein überwiegend von Prügelei lebendes Spiel ist die Anzahl der möglichen Angriffsschläge sehr mickrig ausgefallen. Gerade drei verschiedene Möglichkeiten wurden dem Krieger zugestanden: Schwerthieb im Stehen, Schwerthieb in der Hocke

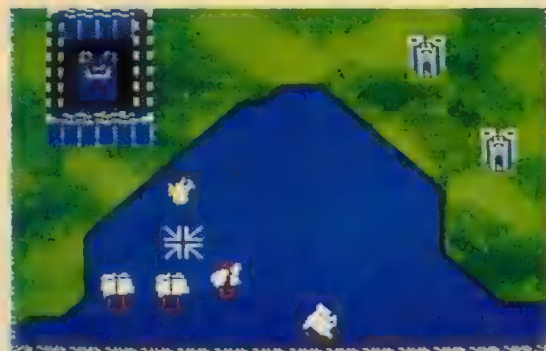
und mit nach unten gerichteter Klinge auf einen Gegner springen. Der Magier beherrscht sogar nur die ersten beiden Techniken. Grafisch bewegt sich "Cadash" nur knapp über Master-System-Niveau. Die Monster wachsen endlos nach und machen die Prügelei unfair. Wer sich unbedingt im finsternen Mittelalter prügeln will, sollte lieber auf die "Golden Axe"-Serie zurückgreifen. **JAN BARYSCH**

CADASH MEGA DRIVE

SPIELETTYP:   
HERSTELLER: Taito
TESTVERSION VON: Theo Kranz
ANZAHL DER SPIELER: 1 bis 2
FEATURES: -
GEEIGNET FÜR: Fortgeschrittene und Profis
CA.-PREIS: 110 Mark

45%
GRAFIK
52%
MUSIK
42%
SOUNDEFFEKTE
38% SPIELSPASS

FINSTERES MITTELALTER RAMPART



Grafisch gibt's nichts Neues

Die Master-Variante erreichte uns für den Rampart-Artikel in der VIDEO GAMES 6/92 zu spät.




Spielt Ihr alleine, verteidigt Ihr Eure Burg gegen eine feindliche Segelschiff-Armada, indem Ihr mit Euren Kanonen die Schiffe versenkt, bevor sie an Euren Burgmauern größeren Schaden verursachen. Ist der Angriff vorüber, müssen die beschädigten Mauern mit Tetris-ähnlichen Mauerstücken wieder geflickt werden. Dazu steht jedoch nur eine kurze Zeitspanne zur Verfügung. Je nachdem, wie groß das von Euren Mauern umschlossene Areal ist, werden Euch nach der Wiederaufbau-Phase neue Kanonen zugeteilt. Im Zwei-Spieler-Modus verteidigt jeder Spieler seine Burg gegen den Kontrahenten. Verloren hat, wer seine Mauern nach dem Angriff nicht wieder abdichten kann. Schaffen dies beide Spieler nicht, wird die Reparaturphase wiederholt. Der endgültige Verlierer wird im Abspann auf die Guillotine geschickt.

gelit so

Grafisch schlägt die Master-System-Version der Burgenballerei am ehesten nach der NES-Variante — die Rampart-typische Sprachausgabe fehlt jedoch. Das Fadenkreuz bewegt sich im Verteidigungsfall noch langsamer, als auf dem Lynx. Rutscht der "Place Cannons"-Balken von oben nach unten über das Bild,

wird das Szenario sogar ausgeblendet. Außerdem gibt's Rechenzeitprobleme: Habt Ihr ein Gebiet umzäunt, müßt Ihr teilweise sekundenlang auf die Anerkennung des Territoriums warten. Sind die einzelnen Nachteile der Master-System-Variante von "Rampart" für sich nicht so schlimm, addieren sie sich doch zu einer schlechteren Spielbarkeit. **JAN BARYSCH**

RAMPART MASTER SYSTEM

SPIELETTYP:   
HERSTELLER: Domark
TESTVERSION VON: Domark
ANZAHL DER SPIELER: 1 bis 2
FEATURES: -
GEEIGNET FÜR: Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis
CA.-PREIS: 100 Mark

50%
GRAFIK
21%
MUSIK
16%
SOUNDEFFEKTE
70% SPIELSPASS

WALK LIKE A PERSIAN PRINCE OF PERSIA

Jordan "Karateka" Menchners Prince of Persia erschien vor zwei Jahren für alle gängigen Heimcomputersysteme — und war so erfolgreich, daß jetzt eine Lawine von Modulumsetzungen erscheint. Den Anfang im Videospielreigen macht Domark mit einem Master-System-Prinzen: Ihr tragt das blütenweise Hemd eines Märchenprinzen, den ein despotischer Großwesir in unterirdische Kerker gewölbe verfrachten lies. Zu allem Überfluß will dieser Übeltäter, Jaffar mit Namen, auch noch die Tochter des abwesenden Sultans ehelichen. Natürlich liebt sie nicht ihn, sondern Euch, den smarten Prinzen im tiefen Kerker des Palastes. Ihr habt 60 Minuten Spielzeit, um zur Prinzessin zu gelangen, Jaffar zu besiegen und damit als Retter des Throns in die persische Geschichte einzugehen.

Das Spiel ist in drei große Palastabschnitte unterteilt, wobei jeder Bereich des Palastes aus drei bis sechs weiteren Levels besteht. Ihr beginnt im Kerker mit der Suche nach einem Schwert, denn am Anfang seid Ihr

gänzlich unbewaffnet und damit den vereinzelt auftauchenden Palastwachen ausgeliefert. Euer Abenteuer ist klassisch von der Seite dargestellt, gescrollt wird jedoch nicht; stattdessen schaltet der Bildschirm um, so-



Grüne Flaschen erhöhen den Energievorrat



Die Tür zum nächsten Level muß erst geöffnet werden

bald Ihr ihn durchlaufen habt. In den Gängen des Palastes erwarten Euch Hunderte von versteckten Fallen, Schwertkämpfe mit Wachen und hier und da auch mal eine Prügelei mit einem Skelett. Sämtliche Bewegungen Eures Helden und der Gegner sind absolut flüssig animiert, sehr beeindruckend auf einen 8-Bit-System. Die Levels sind äußerst umfangreich; Fußbodenschalter, die Tore öffnen oder Plattformen verschwinden lassen, sind das vorherrschende Spielelement. Fleißiges Kartenzeichnen empfiehlt sich also. Freundlicherweise wurde auch ein Paßwortsystem spendiert.



Ein Schwertkampf wie im Film, Douglas Fairbanks läßt grüßen.



Das Paßwortsystem ist sehr hilfreich

gma

Die liebevoll ertüftelte Animation des Helden ist das erste was beim persischen Prinzen auffällt und für viele der Hauptgrund, sich mit dem Spiel zu beschäftigen. Zwar sind die Levels clever aufgebaut und zeigen nicht mit versteckten Gags, die unüberschaubare Größe der Umgebung langweilt den Spieler aber schnell durch monotone Hintergründe und sich wiederholende grafische Elemente. Sound ist kaum vorhanden und auch die filmartigen Zwischensequenzen der Originalversionen wurden nicht vollständig übernommen — dadurch geht viel Atmosphäre flöten. Trotzdem kann man dem Spiel einen gewissen Charme und deutliche Suchteffekte nicht absprechen. Hat sich der Spieler nämlich erst mal mit der Steuerung vertraut gemacht, kommt er recht schnell voran. Leider wurde vor allem in den Schwertkampfsequenzen etwas geschluppt — Die Spielbarkeit hakht hier etwas. Alles in allem bleibt Prince of Persia, das was es schon auf den Computern war: Ein empfehlenswertes Action-Adventure mit gewöhnungsbedürftiger Steuerung und einem exzellent animierten Helden. JULIAN EGGBRECHT

PRINCE OF PERSIA MASTER SYSTEM

SPIELETTYP:



HERSTELLER: Domark

TESTVERSION VON: Domark

ANZAHL DER SPIELER: 1

FEATURES: Continue, Paßwort

GEEIGNET FÜR: Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis

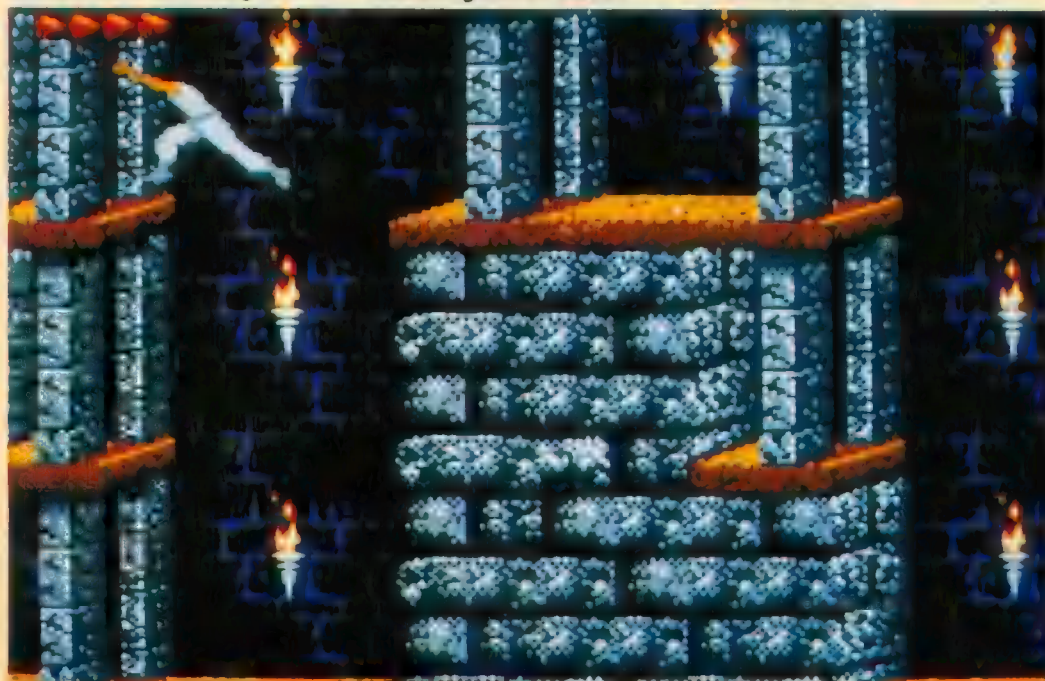
CA.-PREIS: 100 Mark

67%
GRAFIK

22%
MUSIK

40%
SOUNDEFFEKTE

59% SPIELSPASS



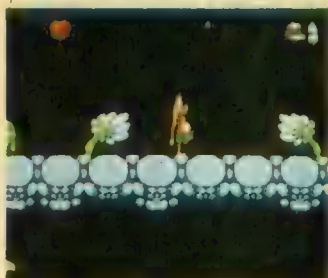
Der weite Sprung ist dank der Steuerung nicht leicht auszulösen

BAUCH RAUS! CHUCK ROCK

Eigentlich ist Chuck ein gemütlicher Kerl, der am liebsten im Eingang seiner Steinzeithöhle sitzt, etwas friert (denn das Feuer ist noch nicht entdeckt) und in den steinzeitlichen Sonnenuntergang träumt. Dummerweise haben ihm einige ungebetene Besucher mit steinzeitlich schlechten Manieren sein treues Weiblein entführt. Nicht, daß Chuck davon besonders betroffen wäre, aber als Mann hat man ja schließlich Verpflichtungen. Also trottet er mit hängenden Armen los, seine Höhlen-Haushaltshilfe zu befreien. Da er, wie schon erwähnt, ein eher gemütlicher Kerl ist, könnt Ihr seine Kampferfahrung getrost mit Null Komma null bewerten. Schlagen oder Treten sind für Chuck völlig unbekannte Vokabeln. Gilt es irgendetwas Lebendig-Lästiges aus dem Weg zu räumen, verläßt sich unser Held ganz auf seinen vom Steinzeit-Humpentraining gestählten Wanst. Einmal kurz den Bauch ausgestreckt, und schon macht der Entgegenkommende Platz. Vermittelt der

Gegner einen zu gefährlichen Eindruck, kann Chuck ihn auch auf Distanz durch Werfen eines aufgesammelten Steines zu den Ahnen schicken. Wer Chuck genauer betrachtet, kommt kaum auf die Idee, er könnte

genug Kraft aufbringen, um manns-hohe Felsbrocken zu tragen. Und doch gehört dies zu seinen leichtesten Übungen. Er vermag solche Brocken sogar ein beachtliches Stück weit zu werfen (stark gebückt, versteht sich). Geht es mal an einer Stelle selbst durch Steintreppenbauen nicht weiter, müßt Ihr in den ersten beiden Bildern nach kleinen weißen Pfeilen Ausschau halten. Dort findet Ihr das geeignete Transportmittel zur nächsten Plattform. Später werden Euch allerdings solche Hinweise nicht mehr gegeben. Sei dies ein Flattermann, der Euch am Schopf gepackt ein Stück abschleppt, oder etwa ein Krokodil, das sich als Wipp-Katapult zur Verfügung stellt.



Bauch raus! Chuck in bewährter Kampfhaltung



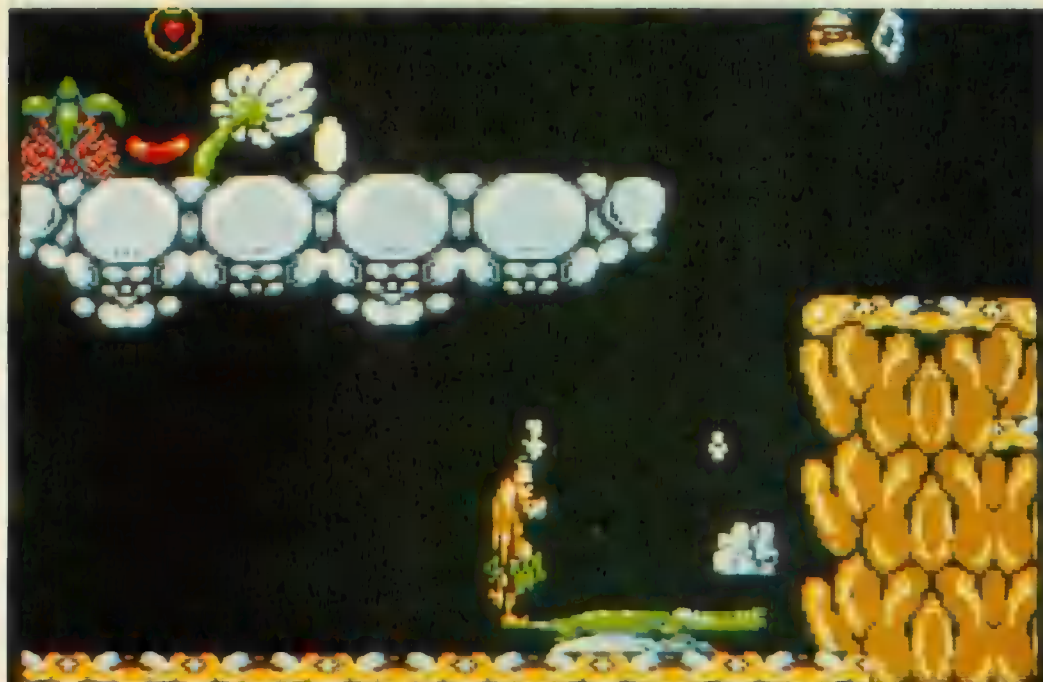
Unter solcher Last geht sogar Chuck in die Knie



Viele Plattformen erreicht Ihr nur durch geschicktes Steinestapeln



Auch damals konnte der (Höhlen-)Mensch schon fliegen



Werft Ihr dem Krokodil einen Stein aufs Maul, schleudert es Euch auf die nächste Plattform

gut

Einer Gerölllawine gleich kommen in letzter Zeit massig Steinzeitspiele auf uns zu. Wahrscheinlich sind den Entwicklern die Science-fiction-Ideen endlich ausgegangen. Trotzdem ist der Spielspaß, den "Chuck Rock" auf den Bildschirm zaubert, klar über Steinzeithiveau. Feinde durch "Bauchausstrecken" aus dem Weg zu räumen ist ein witziger Einfall — und keine recycelte Uralt-Spielidee. Mit Chuck wurde der typische Antiheld zum Liebhaber erschaffen. Niedrige Stirn, tiefliegende Augen, überlange Primatenarme und natürlich Bauch sind die auffallenden Merkmale des Steinzeit-Normalverbrauchers. Ansonsten macht Chuck immer einen sehr lässigen, fast müden Eindruck. Ein wenig von Chucks Trägheit hat allerdings auch die Steuerung abbekommen. Außerdem wurde an der Optik gespart: Es gibt absolut keine Hintergrundgrafiken, die Plattformen schweben vor dem schwarzem Nichts. Das läßt das Geschehen zwar etwas simpel erscheinen, ist aber bei der Erkennung der Feinde (z.B. laufende Steine) durchaus angenehm. Eine Begleitmusik ist leider ebenfalls nicht im Modul enthalten.

JAN BARYSCH

CHUCK ROCK

MASTER SYSTEM

SPIELETYPE:



HERSTELLER: Virgin

TESTVERSION VON: Virgin

ANZAHL DER SPIELER: 1

FEATURES: Continue

GEEIGNET FÜR: Einsteiger und Fortgeschrittene

CA.-PREIS: 100 Mark

55%
GRAFIK

15%
MUSIK

53%
SOUNDEFFEKTE

66% SPIELSPASS

KLASSISCHES TRIO ARCADE SMASH HITS

fektiv und zielsicher mit den vorhandenen Missiles umgehen. Im Gegensatz zu älteren Vorgängern oder der Original-Arcade-Version hagelt es keine simplen Striche, sondern detailliert gezeichnete Raketen. Die Trefferfläche

Lang, lang ist's her: Schon in den frühen achtziger Jahren liefen bei Atari Games die Automatenhits in Serie vom Band. Kultspiele wie "Missile Command", "Centipede" und "Breakout" sind den meisten von Euch sicher bekannt. Mittlerweile im Rentnerstadium, genießen diese drei Oldies noch immer großes Ansehen und haben ihren festen Stammplatz unter den Videospiele-Evergreens. Virgin Games erwarb die Atari-Lizenzen für oben genannte Spiele und quetschte das Klassiker-Trio auf ein einziges Master-System-Modul.

In Missile Command verteidigt Ihr sechs Städte gegen einen Nuklearangriff außerirdischer Streitkräfte. Von drei fest installierten Abschussbasen eröffnet Ihr das Verteidigungsfeuer auf heranbrausende Raketen, Kilersatelliten und andere subversive Alienwaffen. Da Euer Munitionsvorrat begrenzt ist, müßt Ihr besonders ef-

der feindlichen Projektile erstreckt sich über den gesamten Sprengkörper — es ist also nicht mehr nötig, pixelgenau auf die Spitze der Geschosse zu zielen.

Einen ungezielerversuchten Garten säubert Ihr in Centipede. Raupen und Spinnen, die sich durch einen Pilzwald schlängeln, müssen von Euch fachgerecht terminiert werden. Abgeschossene Raupenglieder verwandeln sich dabei in Pilze und beschneiden damit nicht nur Euren Bewegungs- und Ballerradius, sondern beschleunigen auch den Abstieg der gefräßigen Insekten.

Zu guter Letzt dürft Ihr in Breakout einen Ball so geschickt über den Bildschirm bolzen, daß am oberen Bild-

schirmrand aufgebaute Mauerwände mit einer Staubwolke Stück für Stück verschwinden. Beachtet Ihr den Auf- und Abprallwinkel des Balles, könnt Ihr Euch zielgenau bis auf den letzten Stein austoben.

geht so

Drei Klassiker in einem Modul sind besser als ein überbezahlter Solo-Oldie (oder eine magere Neuheit). Virgin Games betont besonders die Authentizität dieser Kombi-umsetzung — machte es damit den Programmierern aber auch besonders einfach. Grafik und Sound fallen der Vorwarnung entsprechend simpel aus. Doch darauf kommt es bei diesem Pensionärs-Trio nicht an: Was zählt, ist der Spielwitz, der bei dieser Compilation für "Oldie, but Goldie"-Fans locker ausreicht. Leider kann keines der drei Spielchen zu zweit gleichzeitig malträtiert werden — diese Option hätte garantiert auch einige absolute Nostalgiefuffel hinter dem gemütlich warmen Konsolennetzteil hervorgelockt. Wer gerne in Oma's "Modul-Nähkästchen" kramt und nichts gegen gleichbleibende Szenarien hat, der sollte sich die "Arcade Smash Hits" einmal anschauen. Innovationsgeifernde und effektbesessene Joypad-Artisten werden keinen Gefallen finden.

MICHAEL PAUL



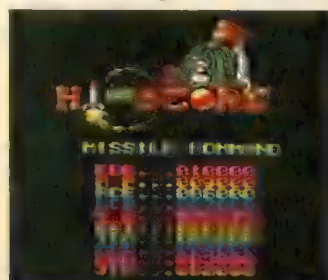
Bei Centipede wuseln Raupen durch Pilzfelder



Hat kein Gramm Source-Code zuviel: Das Original-Breakout



Wer die Wahl hat, hat die Qual: Drei Spiele in einem Menü



Damals fanden High-Score-Listen mehr Beachtung



Donner, Blitz und Raketenhagel: Missile Command drückt Nostalgikern auf die Tränendüse

ARCADE SMASH HITS MASTER SYSTEM

SPIELETTYP:

HERSTELLER: Virgin

TESTVERSION VON: Virgin

ANZAHL DER SPIELER: 1

FEATURES: 3 Spiele: Centipede, Missile Command, Break-Out, High-Score-Liste

GEEIGNET FÜR: Einsteiger und Fortgeschrittene

CA.-PREIS: 100 Mark

41%
GRAFIK
29%
MUSIK

27%
SOUNDEFFEKTE

60% SPIELSPASS

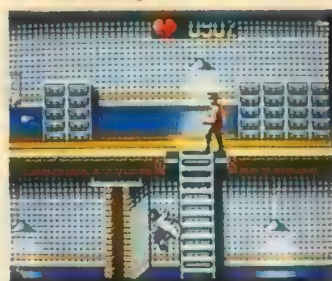
LEBEN UND STERBEN IN L.A. TERMINATOR

Kyle Reese, ein einsamer Kämpfer aus der Zukunft, beehrt im Jahre 2029 die Gegenwart mit seinem Besuch. Angepeilter Zielort ist die Stadt Los Angeles — beziehungsweise das was ein zurückliegender Nuklearkrieg von der einstigen Metropole übriggelassen hat. Seine Mission: Sarah Connor zu beschützen, die als einzige die Erde vor dem drohenden Untergang retten kann. Unter ständigen Attacken des (im ersten Teil des Filmes noch menschenverachtenden) Terminator, macht sich Reese auf die Suche nach einem Zeitreaktor. Erst wenn er ihn zerstört hat, steht seiner Rückkehr in die Zukunft nichts mehr im Weg — doch Arnold Schwarzenegger's "Sprite". Geist ist ein abgebrühter Widersacher, und wird alles daran setzen, Euch bis auf den letzten Lebensfunken zu eliminieren. Wie nicht anders zu erwarten, schlüpft Ihr in die Rolle des futuristischen Helden und räumt Punks, Söldner und andere Widersacher wahlweise mit Granaten oder Maschinengewehrsalven aus dem Weg. Eure Spielfigur kann nur nach

links oder rechts schießen (geduckt und im Stand); springt ihr über ein Hindernis oder klettert auf einer Leiter seid Ihr wehrlos. Das Maschinengewehr ist für einen Videospielhelden im Kampf gegen das herumlaufende

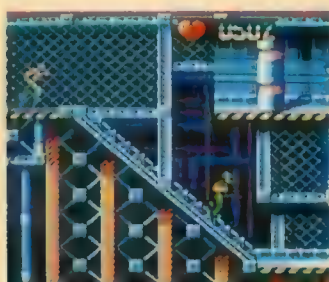


Zwischensequenzen erklären die Handlung



Der Terminator läßt nicht locker: Arnie' in Aktion

Gesindel natürlich von Nutzen. Zum Sprengen von Stahltüren braucht Ihr hingegen die Granaten, sonst bleibt der Weg versperrt. In den höheren Levels findet Ihr eine Pump-Action-Knarre mit extremer Durchschlagskraft, die aber wegen ihrer niedrigen Schußfrequenz als Standardwaffe sehr gewöhnungsbedürftig ist. Der Verlauf des Spiels orientiert sich am Film und führt über alle Hauptschauplätze der Vorlage bis zum Showdown. Wichtige Treffpunkte wie die "Tech Noir"-Diskothek und andere Filmszenarien warten auf Euren Besuch. Zwischen den Levels klären Illustrationen mit Untertiteln über die Hintergründe und anstehenden Aktionen auf.



Im ersten Level erschweren Euch Söldner das Leben



Wiedersehen mit der "Tech Noir"-Diskothek

gma
Filmumsetzungen sind einem erfahrenen Spieltester meist verdächtig. Zu oft versuchten Softwarehersteller unter dem Glanz und Glimmer bekannter Kinoschlager Modulmüll in die Konsolenschächte zu verfrachten. Doch was Virgin Games mit dem Altterminator auf dem Master System zurechtgebastelt hat, kann sich ohne Scham auch auf Eurem Monitor blicken lassen. Die Levels sind angenehm bunt und detailliert gestaltet. Auch die Bewegungsabläufe der einzelnen Charaktere geben keinen Anlaß zur Beanstandung. Selbst Videospieler, denen die Handlung des Films nicht bekannt ist, blicken aufgrund der atmosphärischen wichtigen Zwischensequenzen durch. Was stört ist der hohe Schwierigkeitsgrad: Jeder neue Abschnitt bringt zwar die Lebensenergie wieder auf Vordermann, doch der Weg zur nächsten Vitaltankstelle ist weit und oft frustig. Nicht selten kommen Gegner gleichzeitig aus beiden Richtungen und demolieren Eure Energiereserven. Wer sich für kaltblütig und erfahren im Umgang mit dem Master-Joypad hält, wird an Arnie & Co. Gefallen finden — doch laßt's Euch nochmals gesagt sein: Einfach ist Terminator nicht! **MICHAEL PAUL**



Punks werfen klischeebehaftet mit Molotow-Cocktails — Verbrennungen mindern Eure Energiereserven

TERMINATOR MASTER SYSTEM

SPIELETTYP:

HERSTELLER: Virgin
TESTVERSION VON: Virgin

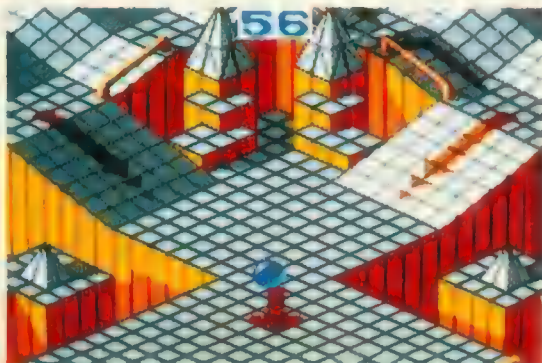
ANZAHL DER SPIELER: 1
FEATURES: High-Score-Liste

GEEIGNET FÜR: Fortgeschrittene und Profis
CA.-PREIS: 100 Mark

68%
GRAFIK
58%
MUSIK
43%
SOUNDEFFEKTE
66% SPIELSPASS

RUMKUGELN

MARBLE MADNESS



Die Welle bewegt sich leider nicht

Nachdem das klassische Marmel-Epos "Marble Madness" auf fast jedem anderen Konsolensystem bereits erschien, werden nun auch Master-System-Besitzer mit einer inhaltlich identischen Umsetzung beehrt. Die Spielidee ist ebenso einfach wie ungewöhnlich: Ihr steuert eine Murmel durch sieben in alle Richtungen scrollenden Levels, die in einer 3-D-Perspektive schräg von oben dargestellt werden. Neben dem Problem, die Murmel gegen alle Anziehungs- und Fliehkräfte auf der Strecke zu halten, stellen sich Euch allerlei Marmelkiller in Form von Schleimpfützen, Hämmern und Saugwürmern in den Weg. Die Strecken sind zusätzlich noch gespickt mit Fallen und Gimmicks: Unter anderem verhindern Katapulte und Sprungschancen eine sorglose Rollpartie zum Level-Ende. Ihr habt zwar eine unbegrenzte Anzahl von Leben, seid aber dafür einem knackigen Zeitlimit unterworfen.

geht so

Leider präsentiert sich die Master-System-Version des Klassikers nicht als der erwartete Hit: Grafisch und akustisch wurde die Kullerei sehr gut umgesetzt, aber in entscheidenden Bereichen wurde geschlumpt. Die Murmel läßt sich auch von Marble-Madness-Veteranen kaum steuern und spätestens bei der Konfron-

tation mit feindlichen Marmeln bearbeitet man verzweifelt das Joypad, ohne daß die Bewegung anständig umgesetzt wird. Darüber hinaus fehlt das beste Feature des Spiels: Der Zwei-Spieler-Modus wurde komplett weggelassen. Seid Ihr trotzdem noch auf eine Rutsch- und Rollpartie aus, solltet Ihr Marble Madness vorsichtshalber vor dem Kauf anspielen. JULIAN EGGBRECHT

MARBLE MADNESS MASTER SYSTEM

SPIELETTYP:



HERSTELLER: Virgin

TESTVERSION VON: Virgin

ANZAHL DER SPIELER: 1

FEATURES: Soundmenü,
3 Schwierigkeitsgrade, 2 Steuervarianten, High-Score-Liste

GEEIGNET FÜR: Fortgeschrittene
und Profis

CA.-PREIS: 100 Mark

68%

GRAFIK

53%

MUSIK

42%

SOUNDEFFEKTE

60% SPIELSPASS

Die Profis bei Problemen mit schweren Rollenspielen

Lösungsservice Berry & Strothe

DEUTSCHE KOMPLETTLÖSUNGEN inkl. PLÄNE

* Amberstar (39,-)
* Dragon Wars
* Fate-Gates of Dawn (39,-)
* Fists of Fury
* Champions of Krynn
* Secret of the Silver Blades
* Secret of the Monkey Island
* Might & Magic II
* Indiana Jones and the Temple of Doom
* Capliva (1. Mission)
* Eye of the Beholder
* Space Quest 4
* Bone of the Cosmic Forge
* Death Knights of Krynn

* Dungeon Master
* Chaos strikes back
* Dragonflight
* Legend of Faerghail
* Bloodwych Data Disk
* Secret of the Monkey Island 2
* Might & Magic III
* Elvira
* Elvira II (demon.)
* Naxat Pinball
* Eye of the Beholder 2
* Kings Quest 1-5
* Ultima
* Larry 1-3/Larry 5
* Spirit of Adventure

Preise für Kpl.-Lösungen inkl. Pläne DM 27,- zuzügl. Versandkosten DM 9,-, Vork. VS DM 4,-
ab 3 Kpl.-Lösungen inkl. Pläne keine Versandkosten! Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten

Bestellung rund um die Uhr bei:

Lösungsservice RICHARD BERRY
Pöppanmüller Str. 3, 8510 Fürth

Tel.: 0911/7905102

Chuck Rock e 99,-
Dragons Fury e 109,-
Grand Siam Tennis j 99,-
Rampart e 109,-
Thunderforce IV j 119,-
Thunder Storm CDj 139,-
Twinkle Tale j 99,-
Warrior.Etern.Sun e 129,-
Warrior of Rome 2 e 129,-

MEGA DRIVE

Desert Strike e 99,-
Olympic Gold e 99,-
Splatter 2 e 99,-
Tazmania e 99,-
Wonderdog CDj 139,-

Amberstar 89,-/89,-
Birds of Prey 59,-
DynaBlaster 69,-
Fire 69,-/69,-
Global Effect 79,-
Grand Prix 99,-/99,-
Jaguar XJ 220 69,-
Lemmings 39,-/39,-
Myth 69,-

ATARI/AMIGA

Battle Isle Data 99,-
Civilisation 99,-
Mad TV 89,-
Patrizier 79,-
Space Max 79,-
Sensible Soccer 69,-

GALAXY

Master Gear 39,-
Mickey Mouse j 59,-
Sonic j 59,-
Wimbledon Tennis e 79,-

GAME GEAR

Olympic Gold e 79,-
Wonderboy II j 49,-

Pittfighter e 69,-
Super Kick Off d 69,-
Terminator II d 69,-
Tiny Toons d/e 69,-

GAMEBOY

Paredius d 79,-
Final Fantasy 79,-
Final Fantasy Adv.e 79,-

Tatsujin CDj 119,-
Genocide SCj 119,-
Rayxambor 3 SCj 119,-
Star Parager SCj 119,-

PC-ENGINE

Soldier Blade 119,-
Sup. Adv. Island 119,-
Tower of Druga 119,-

Earthlight i 149,-
Golden Fighter i 149,-
Legend of Zelda e 149,-
Naxat Pinball j 149,-
Super Aleste j 139,-
Super Form Soccer j 119,-
Top Racer j 119,-

SUPFAMICOM

Superfamicom d 34,-
(Ab August lieferbar)
Nintendo Spiele d 99,-
Konami Spiele d 149,-
Acclaim Spiele d 149,-

Battle Isle Data 49,-
Crisis in Kremlin 109,-
Darklands 129,-
Laura Bow 2 99,-
Ultima Underworld 99,-
Ultima 7 99,-
Wing Comm. II dt 119,-

IBM

A-Train 129,-
Aces of Pan 109,-
B7 Flying Fort 119,-
Indy Jones 4 e 99,-
Patrizier 99,-

BTX: * Galaxy *
Telefon: 089/7605151
Telefax: 089/7698024
In: Plexus GmbH
Anmerkungen: Japanisch
e: Englisch d: Deutsch
Händleranfragen erwünscht

089/7605151

Plinganserstr.26 8000 München 70

VIDEOGAMES*

MEGA DRIVE • GAME BOY
SUPER NES • GAME GEAR
PC-ENGINE

JETZT IN HANNOVER

RAIFFEISENSTRASSE 16
TELEFON 0511/318649

*Es besteht kein Zusammenhang mit der gleichnamigen Zeitschrift

RADIKALE ROBOTER PROBOTECTOR 2

Bevor in wenigen Monaten "Super Protobector" für das Super Nintendo erscheint, holt Konami noch einmal zum Großanschlag auf alle NES-Ballerspieler aus. Ihr erinnert Euch sicher noch an "Protobector" (in Japan und den USA übrigens als "Contra" bekannt): Alleine oder zu zweit im Team müßt Ihr dem roten Drachen und seinen Roboter-Schergen die Hölle heiß machen. Wie das Videospieleben so spielt, kommen nicht nur alle erfolgreichen Heldengestalten in Fortsetzungen wieder, sondern auch meist die entsprechenden Widersacher. Auch hier ist's passiert: Gerade aus der Gefangenschaft entronnen, holt das Böse schon zum Gegenschlag aus und muß ein weiteres Mal in die Schranken gewiesen werden.

Wie im ersten Teil spielt Ihr alleine oder gleichzeitig im Team die mit allen Wassern gewaschenen Roboter-Söldner — erstaunliche Sprungfähigkeiten und solide Bewaffnung heben dabei Eure Chancen. Lassen sich auch die Sprungfähigkeiten nicht verändern, findet Ihr nach Abschluß entsprechender Symbole Extrawaffen in ausreichender Menge: Vom Streuschuß über Feuergranaten und Maschinengewehrfeuer bis hin zum Laser ist alles vorhanden, was dem gestandenen Söldner Freude bereitet.

Gebrauchen könnt Ihr die Spezialwummen auf jeden Fall: Ihr müßt Euch über sechs lange Levels Horden von Angreifern und einigen knackigen Mittel- und Endgegnern erwehren. Je nach Spielgebiet solltet Ihr Euch die passende Waffe aussuchen. Je geschickter man das Extra wählt, desto harmloser erweisen sich die entsprechenden Abschnitte.

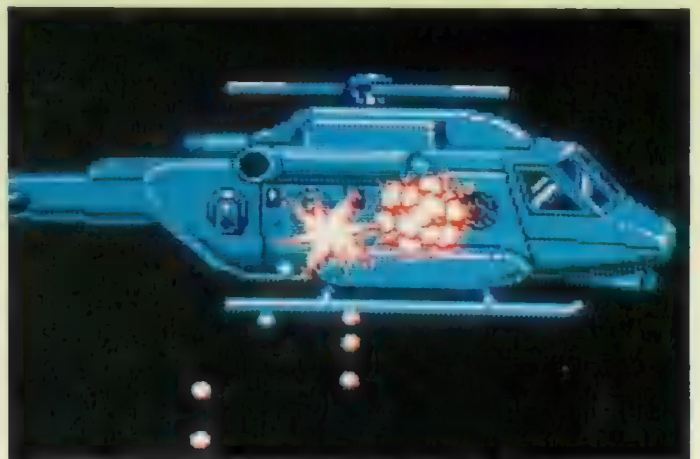
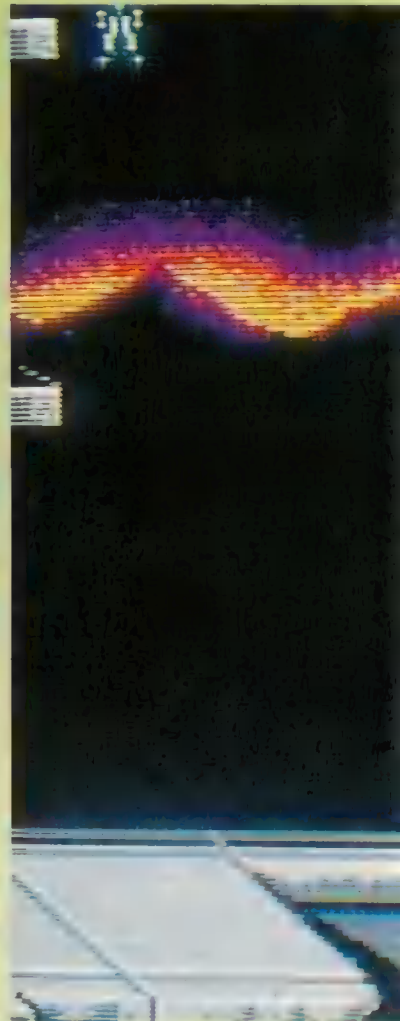
Wie bereits im ersten Teil wechselt die Perspektive während der wilden Baller-Hatz: Statt der bekannten 3-D-Levels, sorgen in Protobector 2 neben den Horizontal-Scrollern von oben gesehene Spielfelder für Abwechslung. Euer Abenteuer beginnt jedoch in einem der konventionellen Levels. Ihr hangelt Euch an einem Seil vom Hubschrauber herab, direkt ins dickste Kampfgetümmel. Ab da wird's hektisch, denn die Gegner kommen von allen Seiten herangesprungen. Wechselt man aber geschickt die Extrawaffen, ist dieser Level und alle folgenden natürlich schaffbar. Am Ende droht ein riesiger Hubschrauber mit allerlei Geschützen und einigen unerfreulichen Insassen.

Der zweite Level ist der erste Ausflug in die Welt der "Von oben"-Perspektiven, inhaltlich aber ähnlich und mit einem großen Panzer als Endgegner ausgestattet. Natürlich fehlt auch der Dschungelkampf nicht, denn im dritten Level tobt Ihr Euch inmitten von Tümpeln und gegen die Widrigkeiten eines Erdbebens aus. Logisch, daß sich dann frische Bösewichte auf den Helden stürzen. Gehen Euch inmitten der mannigfaltigen Gefahren alle Leben aus, dürft Ihr auf Continues zurückgreifen.

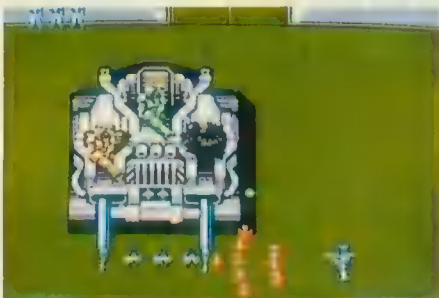
Super

Unglaublich, was Konami hier aus dem NES herausholt. Dachte ich, mit dem famosen "Castlevania 3" sei die Hardware endgültig ausgereizt, wird nun mit noch aufwendigeren Spielereien geprotzt. Schon der erste Endgegner, ein fast bildschirmgroßer Hubschrauber, der ganz ohne Flackern und Ruckeln angreift, erinnert mehr an ein 16-Bit-System, als an Nintendos 8-Bit-Oldie. Aber nicht nur technisch haben die Actionsspezialisten

Bei Protobector 2 könnt Ihr Euch auch zu zweit ins Kampfgetümmel werfen



Von oben kommt nichts Gutes: der 1. Endgegner



Auch wenn sich die Perspektive ändert, bleibt spielerisch alles beim alten



Rechtzeitig ausweichen: Diese Kanone hat es auf das Helden-Sprite abgesehen



Vorsicht Hinterhalt: In den Büschen lauern die Bösewichter



kräftig gelangt. Auch spielerisch ist Probotector 2 vom Feinsten und bietet Überraschungen am laufenden Band. Plötzlich bricht der Boden in die Tiefe, vernichtende Erdbeben schlagen ohne Vorwarnung zu und auf imposante Mittelgegner muß man immer gefaßt sein: Spielerisch wird Automatenniveau geboten. Im Soundbereich setzt Probotector 2 auf antreibende Musik und sehr gute Digi-Samples. Nur die Spielgeschwindigkeit kommt da nicht mehr ganz mit: Der Roboter-Söldner ist eine

Spur zu lahm unterwegs und teils führt man den Verlust eines Lebens darauf zurück. Außerdem ist Probotector 2 ein extrem schweres Actionspiel, das ungeduldige Anfänger schnell frustriert. **JULIAN EGGBRECHT**



Von allen bisher erhältlichen NES-Actionfetzern gefällt mir Probotector 2 am besten. Wie schon im ersten Teil und auf dem

Game Boy beweist Konami spielerisch Kompetenz: Die Levels sind zwar recht happig, aber konsequent fair und motivierend designed. Persönlich gebe ich den Seitenansichtspielstufen den Vorzug. Sie gefallen mir einen Tick besser und sind noch abwechslungsreicher gestaltet. Es steht absolut außer Frage, daß die sich jeder Actionfan dieses Elite-Modul besorgen muß. Selbst verwöhnte Super-Nintendo-Freaks, die schon mal an "Super Probotector" geschnuppert haben, aber noch ein NES besitzen,

sollten mit "Probotector 2" einen Probeschuß riskieren. Nur die wenigsten 16-Bit-Titel können mit dem hier gezeigten spielerischen Niveau mithalten. Dazu kommen High-End-Grafik und packender Sound, die selbst Insidern die Sprache verschlagen. Ich kann mir momentan nicht vorstellen, daß wir in Zukunft noch ein deutlich besseres Actionspiel fürs NES sehen werden. Nur "Bucky O'Hare" kann sich mit dem perfekt durchgestylten Probotector 2 messen.

MARTIN GAKSCH

PROBOTECTOR 2

NES

SPIELETYPE:



HERSTELLER: Konami

TESTVERSION VON: Konami

ANZAHL DER SPIELER: 1 bis 2

FEATURES: Continue

GEEIGNET FÜR: Fortgeschrittene und Profis

CA.-PREIS: 120 Mark

85%

GRAFIK

70%

MUSIK

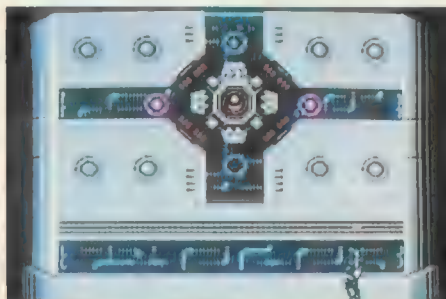
63%

SOUNDEFFEKTE

89% SPIELSPASS



Die Robotspinne kann besprungen werden!



Vor dieser Festung steht Ihr in Level 3



Vom Hubschrauber aus stürzt Ihr Euch ins Kampfgetümmel

TÜFFELBONBON

ADVENTURES OF LOLO

Gehört Ihr zu den lang vernachlässigten NES-Besitzern mit Faible für knifflige Tüftelkost, ist dank "Adventures of Lolo" die knobellose Zeit vorbei. Lolo ist ein ungewöhnlicher Held, der wie ein bewegliches Bonbon mit zwei Augen aussieht. Ihm ist leider wie so vielen seiner Bildschirmkollegen die Freundin abhanden gekommen bzw. von einem bösen Zauberer in dessen Schloß entführt worden. Lolo macht sich natürlich sofort auf den Weg, um sich durch Dutzende von Räumen bis ins Schloß durchzuwuseln. Dabei benötigt er weniger blitzschnelle Reflexe, als vielmehr Einfallsreichtum und ein wenig Geschicklichkeit.

In den Räumen des Schloßes sammelt Ihr alle Herzsymbole, damit sich Euch eine Schatztruhe öffnet. Schnappt Ihr Euch den Inhalt der Truhe, öffnet sich die Tür des Levels. Die gefundenen Herzchensymbole helfen Euch aber nicht nur als indirekter Tür-

Am Ende solltet Ihr Euch das Paßwort notieren



Wagemutig betritt Lolo das Schloß

öffner, sondern können auch als Waffe gegen die im Level herumgeislerten Bösewichter eingesetzt werden. Neben den mannigfaltigen Feinden erschwert Lolo auch der Untergrund das Leben. Durch Wassertümpel und Bäume, Steine und Lavaseen wird Euch der Weg nahezu unpassierbar gemacht. Gegen Wasser könnt Ihr aber z.B. die beschossenen Monster einsetzen, die nach einem Treffer zu

handlichen und stabilen Eiern werden. Diese Eier schiebt Ihr ins Wasser und nutzt sie als Brücke.

Manchmal findet Lolo Hilfsmittel wie z.B. einen Hammer, mit dem man Steine zerschlägt. Seid Ihr mit Eurem Tüftellatein dennoch am Ende, bewegt Ihr Lolo durch Drücken der Select-Taste zur Aufgabe. Um die Hatz erleichtern, wird Euch am Ende eines Levels ein Paßwort gezeigt.



Abstrakte Symbole, süße Monster: Die Herzchen müßt Ihr aufsammeln.

qua

Stapeln sich auf dem Game Boy die Tüftelspiele zu wahren Modulbergen, ist die Auswahl beim NES wesentlich überschaubarer. So gesehen ist Lolo eine willkommene Ergänzung zum spärlichen Denkspielangebot. Darüber hinaus überzeugt das Spielprinzip und die Aufmachung: Nicht nur, daß der kleine Held super-knuddelig aussieht, die geschickte Kombination von Action-, Geschicklichkeits- und Tüftelementen ist perfekt abgestimmt und hat's in sich. Der Aufbau und alle Spielelemente sind schnell begriffen, so daß man gar nicht erst zum Regelheft greifen muß. Trotzdem werden die Level schnell komplex und zu einer echten Herausforderung. Grafik und Sound spielen dabei nur eine untergeordnete Rolle, sind aber durchgehend zweckmässig und gut.

Sucht Ihr nach einem gelungenen Tüftelspiel, wollt aber auf Action nicht verzichten, solltet Ihr Euch mit Lolo anfreunden und ihm bei der Befreiung seiner Prinzessin beistehen.

JULIAN EGGBRECHT

ADVENTURES OF LOLO

NES

SPIELETTYP:



HERSTELLER: Hal

TESTVERSION VON: Allan

ANZAHL DER SPIELER: 1

FEATURES: Continue, Paßwort

GEEIGNET FÜR: Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis

CA.-PREIS: 110 Mark

52%
GRAFIK

34%
MUSIK

11%
SOUNDEFFEKTE

68% SPIELSPASS

ABGEHAKT HOOK

Was nie passieren sollte, ist eingetreten: Peter Pan hat seine ewige Kindheit überwunden und ist erwachsen geworden! Weit vom märchenhaften Neverland entfernt, verlebt er mit seiner Familie glückliche und zufriedene Tage. Doch die Idylle wird durch den notorischen Bösewicht und Erzfeind des Peter Pan, Käpten Hook, jäh zerstört. Der enterhakenbewehrte Bösewicht sinnt auf Rache und entführt Peters Kinder auf die Pirateninsel. Zusammen mit der schnuckligen Fee Tinkerbell zieht Ihr los, um auch Eure Sprößlinge retten und Hook ordentlich eines auf die Nase hauen.

Nachdem Ihr auf der Insel gelandet seid, erscheint eine Übersichtskarte, die die Insel aus der Vogelperspektive zeigt. Mittels einer Kompaßnadel bestimmt Ihr, wo Ihr mit der Erforschung der Insel beginnt.

Der Bildschirmausschnitt zeigt Euch die Landschaft von der Seite und scrollt in alle Richtungen. Sobald Ihr sämtliche Extragegenstände eines Levels eingesammelt habt, ist dieser Teil der Insel abgehakt. Um Euch die Aufgabe nicht zu einfach zu machen, belästigen Euch die Gefolgsleute des

Die Insel der Piraten auf der Übersichtskarte



Der Oberpirat Hook wartet auf Euch

Käpten Hook. Mit einem Holzsword kann sich Peter jedoch gegen die Piraten wehren. Da die Duelle nerven- und energieaufreibend sind, ist's besser, wenn Ihr zuvor die niedliche Tinkerbell findet. Sie folgt Euch dann automatisch und versohlt auf Kommando jeden Bösewicht in Reichweite. Befindet Ihr Euch in der Luft, fliegen Euch Ballons und Wolken um die

Ohren. Zu den Gewitterwolken und den explosiven Flugkörpern müßt einen Sicherheitsabstand wahren, die Murmelballons wiederum sollten eingesammelt und gehortet werden. In besonders brenzigen Situationen könnt Ihr kurze Strecken fliegen, aber nur, solange Ihr noch magische Fingerhüte in der Tasche habt.



Peter Pan in Aktion: In der Höhle erwartet Euch schauriges

na ja

In den letzten Jahren machte sich Ocean hauptsächlich mit den Umsetzungen von Kinoknallern einen Namen — und gehörig Kasse. Beim prominenten "Hook" wurde jedoch so ziemlich alles, was ein Modul spielenswert macht, in den Sand gesetzt. Neben der schwachen Grafik verhindert auch die fade Steuerung das Aufkommen von Abenteueratmosphäre und Piratenspannung: Peter springt wie eine Schlaftablette, andere Animationen des Heldenprites (z.B. beim Schwimmen oder beim Schwertkampf gegen Rufio) sind lächerlich stümperhaft. Wer nicht schnell genug zum Lautstärkeregler greift, bekommt's außerdem mit der einfallslosen Musik und den billigen Soundeffekten zu tun. Die paar Ideen (Trampolin-Elefantenfüße, Basketball-Bonus und Feen-Magie) trösten nicht über den zäh-einschläfernden Spielverlauf hinweg. Eigentlich ist Hook ein Spiel für Anfänger. Da dem Spieler aber nur drei Continues gegönnt sind, müßt Ihr Euch immer und immer wieder durch die langweilige Umwelt kämpfen: Jeder, der für sein Geld ein ordentliches Geschicklichkeitsspiel haben will, sollte die Finger von dieser Filmumsetzung lassen.

STEPHAN ENGLHART

HOOK NES

SPIELETTYP:



HERSTELLER: Ocean

TESTVERSION VON: Theo Kranz

ANZAHL DER SPIELER: 1

FEATURES: Continue, High-Score-Liste

GEEIGNET FÜR: Einsteiger und Fortgeschrittene

CA.-PREIS: 110 Mark

45%
GRAFIK

38%
MUSIK

49%
SOUNDEFFEKTE

32% SPIELSPASS

BUCKY O'HARE

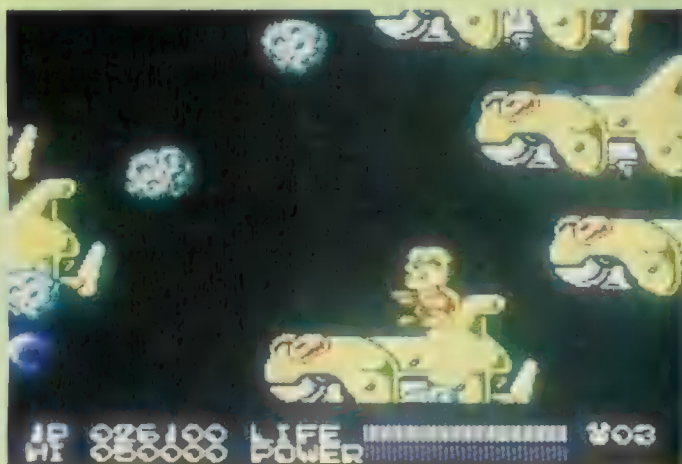


Möglichkeiten der Fortbewegung oder Verteidigung eröffnet. Bucky hat eine "normale" Pistole und kann durch Poveraufladung auf beachtliche Höhe springen, der kleine Roboter "Blinky" ballert in einem weiten Bogen nach unten und aktiviert durch Aufladung seinen Raketenrucksack. Die Ente "Dead-Eye" verfügt wiederum über einen Dreifachschuß und kann mit Power die Wände hochgehen. "Jenny", die albeberanische Katze feuert mit einem Laser und schleudert eine steuerbare Powerkugel gegen ihre Feinde. Der fünfte Gefährte ist ein Erdenjunge namens "Willy Du-Witt"; auch er trägt einen Laser, doch

dieser entwickelt nach Aufladung knackige Feuerkraft. Gescrollt wird in Bucky O'Hare je nach Level in alle Richtungen, teils mit erstaunlichen Geschwindigkeiten oder mindestens drei Parallax-Ebenen. Das Spielgeschehen seht Ihr grundsätzlich von der Seite, Lebensenergie und Power-Balken sind zusammen mit Punktzahl und verbleibenden Leben am unteren Bildrand abzulesen. Natürlich hat Konami auch an Extras gedacht:

M dem Science-fiction-Hasenepos "Bucky O'Hare" bringt Konami ein weiteres knallbuntes und actionreiches Jump'n'Run für das NES auf den

könnt Ihr im Spiel jederzeit anwählen, um auch ihre Waffen zu nutzen. Zusätzlich zu Schuß und Sprung aktiviert Ihr durch längeres Drücken der Schußtaste eine "Poveraufladung", die den einzelnen Charakteren weitere

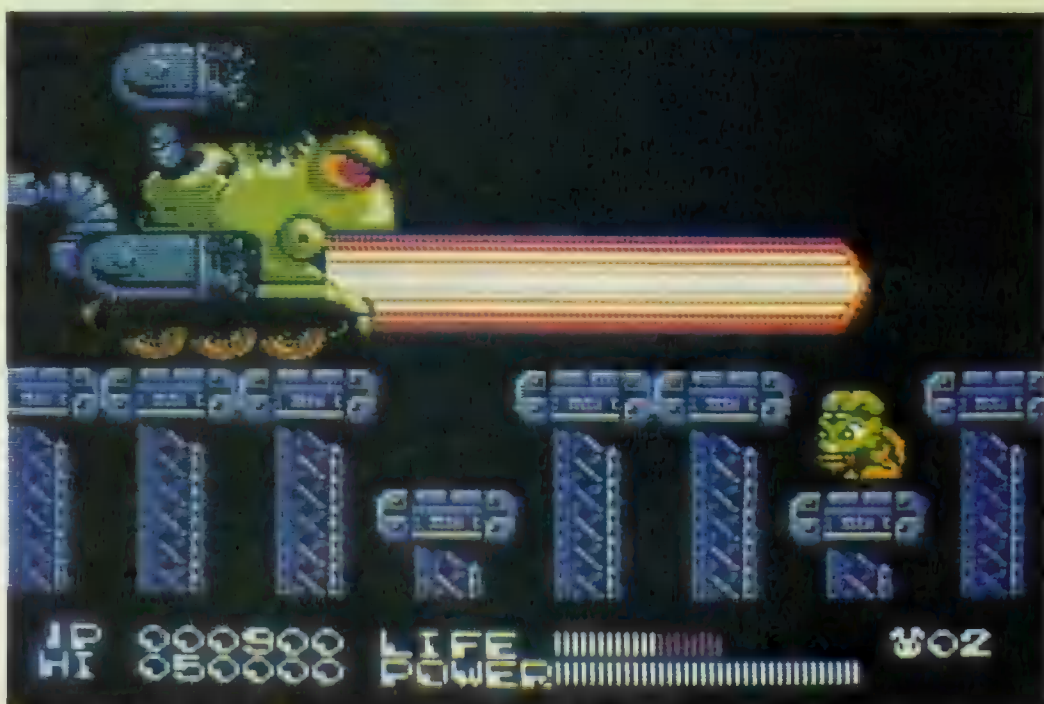


Viele Riesensprites und doch weder Flackern noch Ruckeln!



Ab hier wird's richtig schwer

Markt. Ein grüner Typ mit langen Ohren und Hasenscharte wird von einer Kampfkröteneinheit (Verwandle der Battleloads?) seiner besten Freunde beraubt. Es bleibt dem Helden also nichts anderes übrig, als seine Freunde, die auf vier verschiedenen Planeten gefangengehalten werden, zu suchen und zu befreien. Leider gerät Captain Bucky O'Hare in einen Krötenhinterhalt, wird auf das Kröten-Raumschiff verschleppt und von drei seiner Kumpanen getrennt eingebuchtet. Vier weitere Levels sind nun zu meistern um die Crew wieder zu vervollständigen. Am Ende jedes Planeten wartet ein Endgegner auf Euch, der jedesmal eine andere Taktik erfordert. Auf dem Mutterschiff tretet Ihr sogar gegen Eure hypnotisierten Crew-Mitglieder an. Zum dramatischen Finale wartet der böse "Taod Air Marshall" auf Euch, um zu verhindern, daß Ihr das Mutterschiff, den "Magma Tanker" zerstört. Die Mitglieder der Mannschaft (soweit gerettet)



Gewußt wie; der Obermott des vierten Planeten ist ein leichtes Geduldsspiel



Fünf verschiedene Charaktere bringen Euch (richtig eingesetzt) mindestens fünf verschiedene Vorteile



Das High-Speed-Scrolling vertikal...



...und ist horizontal kaum zu überbieten



Aufgepaßt: In dieser Karte verbirgt sich ein Tip!

Herzchen spenden volle Energie, P-Symbole erhöhen die mögliche Power-Ladung, 1-Up-Extras beschert einen Extrahasen und unbezeichnete Münzen geben jeweils 3000 Punkte. Endgegner nicht mitgerechnet stehen Euch sieben verschiedene Feinde gegenüber. Die Palette reicht von einfachen "Sturmtruppen-Kröten" bis zu gigantischen "Robosnakes". Wie die Landschaften, so wechseln auch die zu bewältigenden Aufgaben. Von üblichen Jump'n'Run-Aktionen wie über Plattformen laufen und über Abgründe springen, bis zum Ausweichen im freien Fall oder Hochgeschwindigkeits-Achterbahnfahrten mit Umsteigen wird ziemlich alles von Euch gefordert, was in einem solchen Spiel möglich ist. Begleitet wird die ausgedehnte Krötenhatz von fetzigen Musikthemen.

Wow! Sowas hab' ich bisher noch nicht gesehen: Von der technischen Seite betrachtet könnte "Bucky O'Hare" den Titel "Bestes NES-Spiel aller Zeiten" beanspruchen. Ich weiß zwar nicht, was Konami an zusätzlicher Hardware aufs Modul gepackt hat; eins ist jedoch sicher: das Ding ist seinen Preis wert. Riesige Sprites — ganz ohne lästiges Grafik-Flackern! Massenhaft bewegte Objekte und kein Ruckeln weit und breit! Horizontal und vertikal werden alle Scroll-Geschwindigkeitsrekorde gebrochen, pendelnde Objekte, Parallax-Scrolling in mehreren Ebenen, und eine voll ausgenutzte

Farbpalette verbinden sich zu bisher spektakulärsten NES-Grafik-Orgie. Die Fantastische Steuerung wird mit vier verschiedenen Fortbewegungsarten kombiniert. Keine Welt gleicht der anderen, erfrischender Abwechslungsreichtum zieht sich durch das ganze Spiel. Vom Schwierigkeitsgrad ist Bucky O'Hare zweigeteilt: Mit einer Ausnahme (die Höhle mit den Lavaströmen), ist es relativ einfach, zum Ende des vierten Planeten zu gelangen, die ersten Räume des "Magma Tankers" sind auch noch zu meistern, dann aber trennt sich die Spreu vom Weizen: Pixelgenaues (in Weite und Höhe!) Springen und haargenaues Timing sind gefordert, um lebendig von Plattform zu Plattform überzusetzen. Das hochmotivierende Spitzenmodul sollte in keiner NES-Sammlung fehlen.

JAN BARYSCH

zu. Perfekter kann man ein solches Spiel auf dem NES wohl nicht präsentieren.

JULIAN EGGBRECHT

Zwei Tips in Ehren...

Hier zwei Tips zum Ende des gelben Planeten: Als Passagier der Hochgeschwindigkeitsbahn wählt Ihr den kleinen Blinky, weil er sich nicht so oft ducken muß, und den Cyberfrosch-Endgegner erledigt Ihr mit Jenny wie folgt: Stellt Euch auf die mittlere Plattform und traktiert das untere Geschütz mit allem, was der Laser hergibt. Den gegnerischen Kugelhagel laßt Ihr am besten unbeachtet. Danach macht Ihr den Raketenwerfer platt, aber hebt Euch unbedingt die kleine Radarantenne für den Schluß auf. Sobald die Antenne explodiert ist, nehmt Ihr in der rechten Vertiefung Deckung. Nun braucht Ihr dem Feind nur noch den Energieball aufs Auge zu lenken und schon ist er erledigt.

Super

Überraschte mich bereits Probotector II mit ungeahnten technischen Spielereien, setzt Konami mit Bucky noch eins drauf: Schaut man nicht genau hin, glaubt man es mit einem 16-Bit-Titel zu tun zu haben. Sowohl Grafik als auch Sound sind fantastisch, technische Gags wie superschnelles Scrolling und Parallaxebenen werden haufenweise auf den Spieler abgefeuert. Das NES-typische Flackern wurde eliminiert — Objekte von teils beeindruckender Größe huschen ruckel- und flackerfrei über den Bildschirm.

Jeder Level ist toll ausgedacht, die Flut an Ideen reißt niemals ab — nur absoluten NES-Veteranen werden die meisten Ideen bekannt vorkommen. Gerade wenn man denkt, das Spiel gemeistert zu haben, geht's erst richtig los. Selbst für erfahrene Spieler sind genügend Levels geboten. Solltet Ihr vom Hüpf- und Springgenre immer noch nicht die Nase voll haben, legt Euch unbedingt Bucky O'Hare

BUCKY O'HARE NES

SPIELETTYP:



HERSTELLER: Konami

TESTVERSION VON: Konami

ANZAHL DER SPIELER: 1

FEATURES: Continue, Levelwahl, Paßwort, 4 Schwierigkeitsgrade

GEEIGNET FÜR: Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis

CA.-PREIS: 120 Mark

89%

GRAFIK

66%

MUSIK

50%

SOUNDEFFEKTE

89% SPIELSPASS



NUR FÜR LIEBHABER WORLD CHAMP

Zertrümmerte Nasenbeine, geschwollene Gesichter und nichts mehr im Kopf — das sind Klischees die Boxern ein Sparringleben lang aufgedrückt werden. Im Verlauf des letzten Jahrzehnts haben die Boxverbände viel geändert und bewegt, um dieser rauh und brutal anmutenden Sportart ein besseres Image zu verschaffen. Schwergewichtskämpfe zehren von Kraft und Standvermögen. Ein Duell der Leichtgewichtsklasse brilliert durch Technik und Beweglichkeit. Taitos "World Champ" hält Euch in vier unterschiedlichen Klassen die Modulvisage hin: Welter-, Mittel-, Halbschwer- und Schwergewicht. Streckt Ihr den amtierenden Weltmeister einer Gewichtsstufe nieder, steigt Euer Bildschirm-Puncher automatisch eine Klasse höher. Damit Ihr nicht nach jedem Ausschalten Eures NES nochmals die ganze Aufstiegstour durchlaufen

müßt, gibt's zudem ein Paßwort. Auf den Ringbrettern angekommen traktiert Ihr den Gegner mit Haken, schweren Geraden und Körperschlägen. Geschickt platzierte Links-Rechts-Kombinationen bringen an-

geknockte Gegner schnell zur Bauchlandung. Rappelst sich Euer Rivale trotz der hammerharten Faustberieselung wieder auf, schickt Ihr ihn mit einem technischen K.O. (d.h. der Gegner geht dreimal in einer Runde zu Boden) aus der Arena. Stehen nach zehn Runden immer noch beide Boxer auf ihren erschöpften Beinen, entscheiden die Punktwertungen über Sieg oder Niederlage. Angriff ist die beste Verteidigung. Doch Euer Gegenüber wehrt sich: Mit reaktions-schnellem Ducken, Zurückweichen und Blocken entzieht Ihr Euch seiner Reichweite. Nach einem hart erarbeiteten Sieg bereitet Ihr Euer Ring-As auf die nächste Schlacht vor — Training (Schnelligkeit, Ausdauer, Ab-

wehrstärke, Schlagkraft) und Power-Punkte (zur Verbesserung der Schlagkraft bei Geraden, Kinnhaken, Körperschlägen und Haken) erleichtern Euch bei gekonnter Verteilung den nächsten Auftritt.

geht so

Wer Boxen zu seinen Lieblings-sportarten zählt, sollte zwar nicht direkt "zuschlagen", aber zumindest mal einen Blick über den Bildschirm schweifen lassen: "Box Champ" fällt optisch simpel aus, dafür wird dem Fan inhaltlich einiges geboten. Die ersten Runden übersteht Ihr noch ohne Taktik, simples Joypad-Gedrucke und hie und da mal ein unauffälliger Haken reichen anfangs für den Sieg. Erst in den höheren Gewichtsklassen zählt dann Eure Geschicklichkeit und das gekonnte Aufrüsten Eures Ringathleten. Etwas nervig ist die verzerrte Sprachausgabe: zählt der Ringrichter einen Boxer an, kommt "durchnumeriertes" Rauschen aus dem Lautsprecher. Interessieren sich noch andere Mitglieder Eures Boxclubs für Videospiele, dürft Ihr maximal zu acht ein kleines Turnier aufziehen und im K.O.-System den Champion ermitteln. "Box Champ" wirkt auf den "normalen" Spieler monoton und farblos, kann bei Liebhabern dieser Sportart aber Gefallen finden.

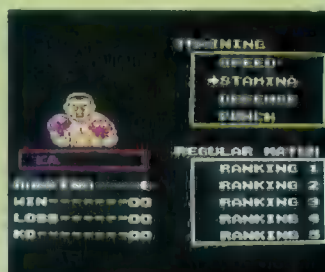
MICHAEL PAUL



Der Gegner wird angezählt — gleich bricht der Ringrichter ab



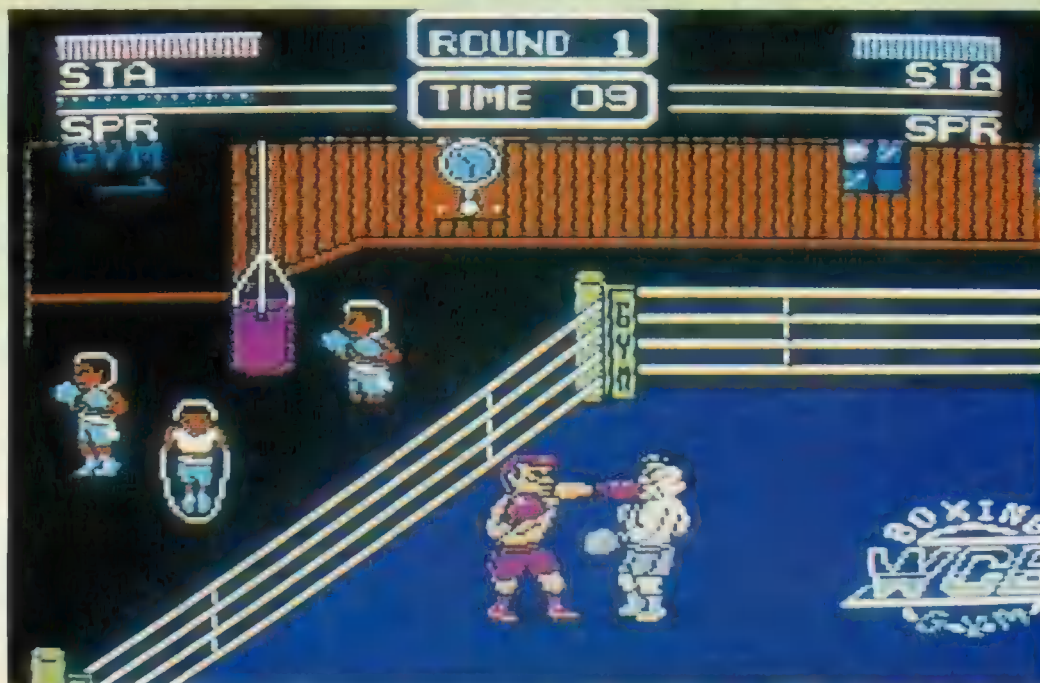
Die Power-Punkte helfen bei der Abstimmung auf den Gegner



Nach jedem Kampf wählt Ihr eine Trainingseinheit



Das Publikum verfolgt einen Zwei-Spieler-Kampf



Eine "Gerade" findet ihr Ziel: Beim nächsten Volltreffer knallt "Mighty Lee" auf die Matte.

WORLD CHAMP NES

SPIELETTYP:

HERSTELLER: Taito

TESTVERSION VON: Laguna

ANZAHL DER SPIELER: 1 bis 2

FEATURES: Continue, 3 Spielvarianten, 4 Schwierigkeitsgrade

GEEIGNET FÜR: Einsteiger und Fortgeschrittene

CA.-PREIS: 110 Mark

57%
GRAFIK
37%
MUSIK

48%
SOUNDEFFEKTE

56% SPIELSPASS

DIE SIMPSONS AUF WELTREISE

BART VS THE WORLD

Der notorische Verlierer Bart hat bei einem Zeichenwettbewerb für sich und seine Familie eine Weltreise gewonnen. Doch dieser Preis (von Homers Chef gestiftet), dient nur dem Zweck, Homer und seine Sippe möglichst weit von Springfield wegzulocken. Für Interessierte sei angemerkt, daß Bart — für seine schlechte Note in Zeichnen berühmt — mit einem "Krusty"-Potrait auftrumpfte... Damit die Familie möglichst lange unterwegs ist, ist im Reiseprogramm eine ausgiebige Schatzsuche inbegriffen. Hauptschatzsucher ist in "Bart vs the World" natürlich der Racker selber. Möglichst viele "Krusty"-Köpfe müssen gesammelt werden. Neben einigen Geschicklichkeitseinlagen (z.B. Skateboard-Fahren auf der Chinesischen Mauer) sind über die Hälfte der Aufgaben im Knobel- und Rätselgenre angesiedelt. So müßt Ihr Verschiebepuzzles lösen,

an einarmigen Banditen datteln, Eure TV-Simpsons-Kenntnisse in einem Frage-und-Antwort-Spiel unter Beweis stellen und etliche andere Hirnkunststücke vollführen. Jeder der vier Levels setzt sich aus diesen Knochelei-



Ohne Kenntnis der TV-Serie seht Ihr alt aus

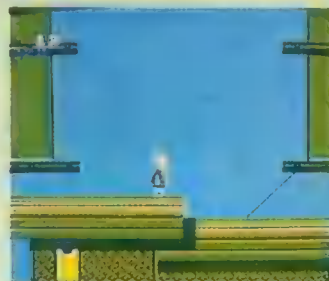


Geschicklichkeitsprüfung auf der Chinesischen Mauer

en und ein bis zwei Geschicklichkeitstests zuzüglich eines Endgegners zusammen. Für jede gelöste Aufgabe gibt's einen oder mehrere Krustys. In den Geschicklichkeitstests sind Extras verteilt, die Eure Lebensenergie aufrischen. Habt Ihr beim Rätseln endlos viele Versuche frei, kann in den übrigen Aufgaben schon das eine oder andere Leben verlorengehen. Im Trainingsmodus könnt Ihr vor dem Spiel Eure Knobelfähigkeiten stärken. "Memory", ein einarmiger Bandit, das "Drei-Becher-Spiel", ein Verschiebepuzzle und das Frage-und-Antwort-Spiel gehören zum Trainingsprogramm das fleißige Barts auf Wunsch absolvieren können, um die Schatzsuche zu meistern.



Marchs Antlitz muß gerichtet werden

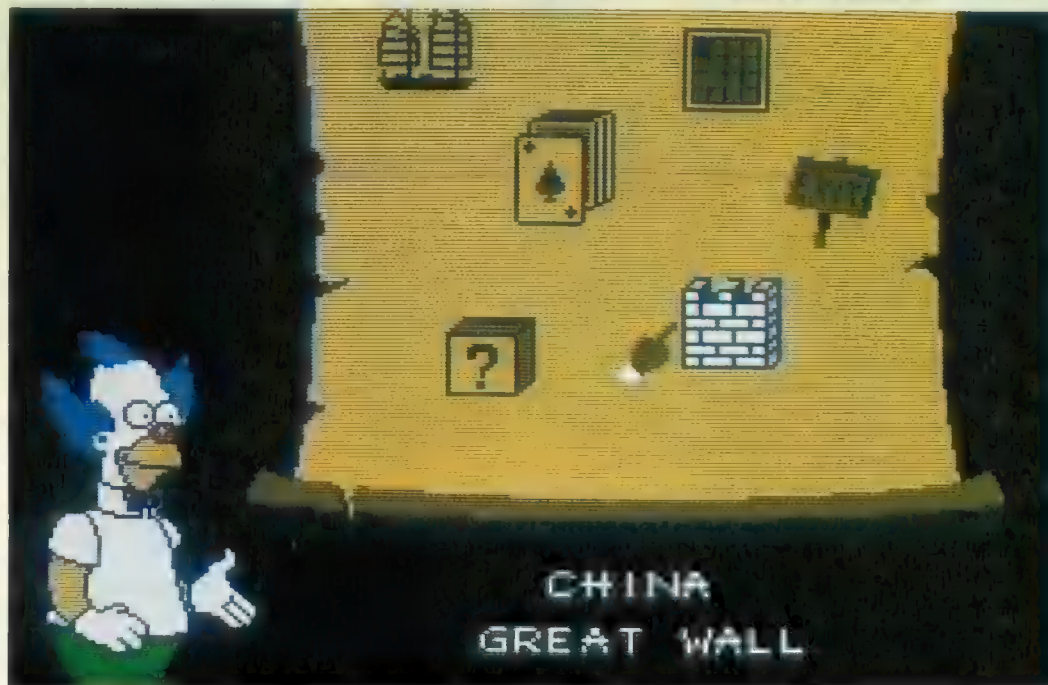


In den Segeln der Dschunke sind Extras versteckt

na ja

Die Beliebtheit der Simpsons basiert auf dem hintergründigen Humor der Dialoge und der abgedrehten Animation der Figuren. Leider kommt in "Bart vs the World" keine dieser Eigenschaften zum Vorschein. Statt Bart könnte eine x-beliebige andere Comicfigur der Held des Spiels sein. Grafisch präsentiert sich die Simpson-Weltreise reichlich anspruchslos. Kaum ein Hintergrund wurde ausgearbeitet, das Scrolling beschränkt sich auf eine Ebene und die Animationsphasen des Bart-Sprites kann man pro Level an einer Hand abzählen. Die Geschicklichkeitstests glänzen durch miserable Spielbarkeit. Unfreundliche Spriteabfragen und schlechte Steuerung kosten bei den eigentlich einfachen Aufgaben unnötige Lebenspunkte. Musikalisch werdet Ihr bei den Knocheleien mit konzentrationstötender Jahrmarktsmusik versorgt — abstellen darf man das Gedudel jedoch nicht! Empfehlen kann ich "Bart vs the World" nur eingefleischten Simpsons-Fans, die gerne grübeln und schon eine Simpsons-Sammlung zu Hause haben. Allen anderen wird's nicht schwerfallen, ein besseres Knobel- oder Geschicklichkeitsspiel aufzutreiben.

JAN BARYSCH



Habt Ihr einen Fehler gemacht, dürft Ihr die Knocheleien unbegrenzt wiederholen.

BART VS THE WORLD

NES

SPIELETTYP:



HERSTELLER: Acclaim

TESTVERSION VON: Acclaim

ANZAHL DER SPIELER: 1

FEATURES: 2 Spielvarianten

GEEIGNET FÜR: Einsteiger

CA.-PREIS: 110 Mark

49%

GRAFIK

47%

MUSIK

29%

SOUNDEFFEKTE

42% SPIELSPASS

STARTTROPICS

2. TEIL

PLAYERS GUIDE

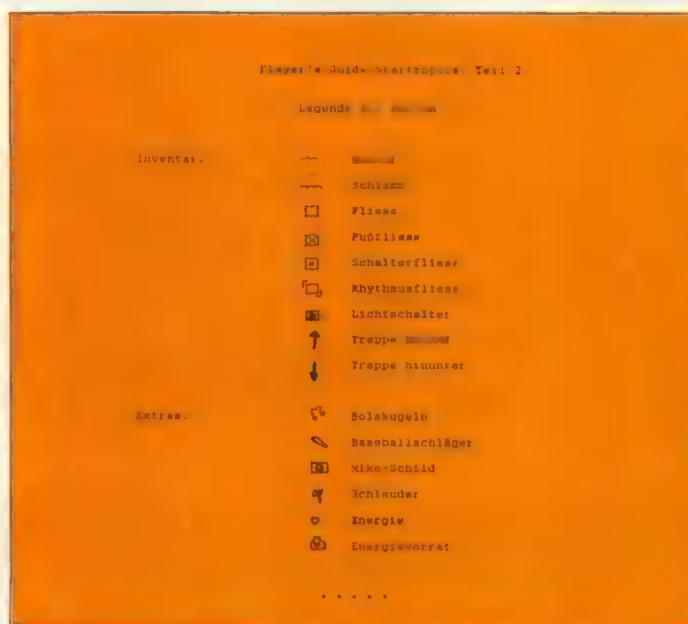
Und weiter geht's: Unser Held Mike ist einem mörderischen Sturm auf hoher See knapp entkommen — was mag ihn wohl an an fernen Gestaden erwarten?

Was bisher geschah: Anstatt sich unter Palmen zu erholen, muß Mike Jones seinen verschollenen Onkel suchen. Mit dessen U-Boot erforscht er eine höhlenhaltige Inselwelt voller Monster und tückischer Fallen. Das dritte Kapitel der Südsee-story beginnt stürmisch...

Fröhlich flitzt Sub-C über die Wellen, als es auf einmal dunkel wird. Von einem wütenden Orkan gepackt, wird das U-Boot auf ein fremdes Korallenriff geworfen — Mike landet bewußtlos aber ansonsten unversehrt am Strand. Als er wieder zu sich kommt muß er feststellen, daß Sub-C kaputt ist. Es hilft nichts — Mike muß auf der Insel Hilfe suchen.

Ruhe nach dem Sturm

Ein netter Einsiedler wohnt mitten im Grünen. Er stärkt Mike mit einem kräftigen Schluck Kokosmilch und schickt ihn zum Dorf Miracola. Seufzend macht sich unser Held auf den Weg nach Osten, als er hört, daß das Dorf nur durch einen Tunnel zu erreichen ist. Welche Untiere mögen diesmal auf ihn lauern?



Neun Kammern trennen Mike vom rettenden Höhlenausgang. Denkt daran: Wenn Ihr einen Raum erneut betretet, sind alle Monster, die bereits verschwunden waren, wieder da und

das mühsam angeschaltete Licht ist aus.

1.) Drei Dodos zum Eingewöhnen. Oberstes Gebot: Keine Panik! Ruhig alle Bewegungsmuster studieren.

Monster	Bemerkung
Dodo	Eigentlich ein ausgestorbener Vogel, hier jedoch quicklebendig. Beschreibt ruhige Flugbahnen, aus der Entfernung leicht mit dem Jojo zu treffen.
Ninja-Affe	Quirlig bewegt sich aber "rechtwinklig". Stehenbleiben und in Ruhe einen nach dem anderen erledigen.
Skelettvogel	Kommt schnell auf Euch zu und macht Euch nieder, sobald Ihr in sein Blickfeld geratet. Haltet möglichst Wasser zwischen Euch und ihm und schlägt blitzschnell zu. Die Biester erfordern mehrere Treffer.

2.) Die beiden Dodos von den Eckfliesen aus erlegen, dann rechts oben den Schalter für die Truhe aktivieren. Die ersten zehn Bolaschüsse winken.

3.) & 4.) Isles of Terror: Da laust Mike der Affe — besser doch nicht; also

die vier bzw. fünf Hüpfkünstler beseitigen und dann ab nach Norden. Die äußersten Inselstreifen bieten guten Schutz gegen Angriffe von mehreren Seiten.

5.) Drei Schlangen bewachen die zweite Bolatruhe. Erlegt im Schutz der Kiste die obere Schlange, dann öffnet mit Sprüngen auf die unteren Fliesen die Truhe. Der Ausgang öffnet sich nach dem Ableben der beiden anderen Schlangen.

6.) Land unter! Die drei nach Norden führenden Fliesen senken sich der Reihe nach. Hüpf auf die erste, sobald sie wieder auftaucht, dann sofort auf die mittlere und nach rechts. Verschrauben, die beiden Belohnungsherzen beim Auftauchen der Mittelfliese ergattern und schnell nach Norden wegspringen.

7.) Hier toben je zwei Dodos und Skelettvögel herum. Bleibt am Eingang stehen und erlegt erst die Dodos. Die Vögel sehen Euch dort noch nicht. Stellt Euch dann links unter das Wasserkreuz und feuert Stakkato.

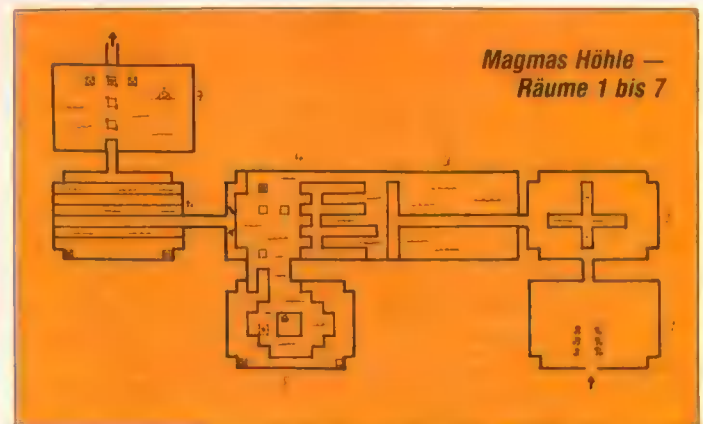
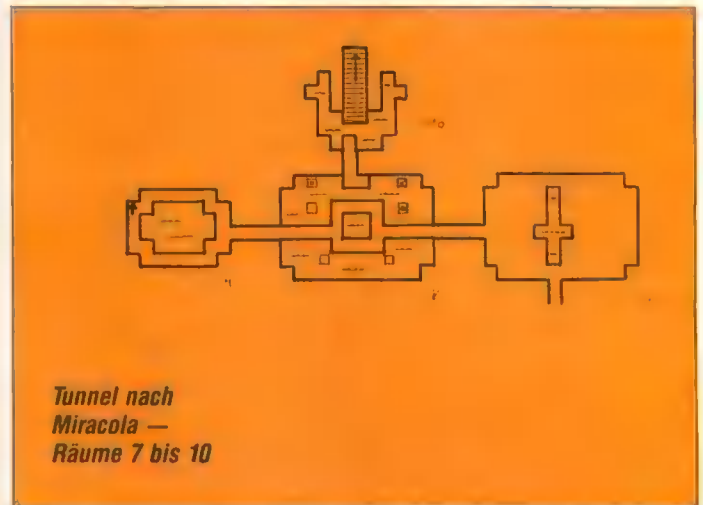
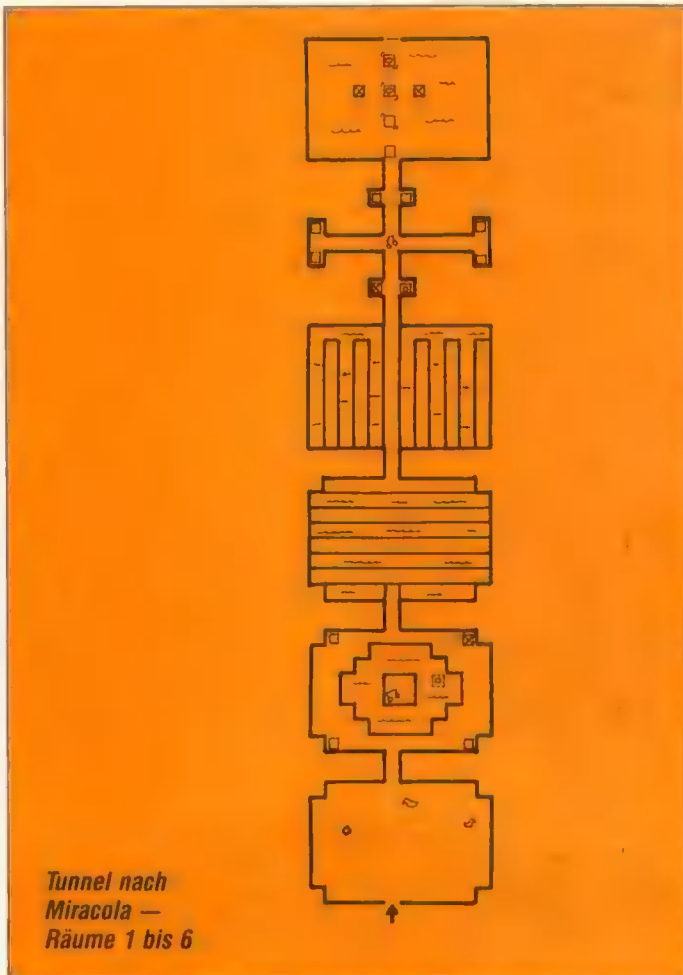
8.) Verdunkelung! Erledigt erst die Fledermäuse — vorsichtig Schritt vor Schritt setzen. Rechts oben findet Ihr endlich den Lichtschalter. Einladend winkt der Durchgang nach Westen zur Kammer...

9.) Vorsicht: Res Hering! Wer hier die Treppe hochsteigt, kommt im Westen des Bergmassivs wieder ans Tageslicht — und muß das ganze Labyrinth noch einmal durchwandern. Quietschend hält Mike also an, wendet und trabt vom Vorraum aus nach Norden in Kammer...

10.) Die riesige Treppe zeigt: Hier geht's lang! Schnell nach oben, wo es zur Belohnung erst einmal Punkte gibt.

Miracola liegt in der Nähe des nördlichen Tunnelausgangs. Seine Bewohner sind freundlich (aber Mike muß sich entsprechend benehmen), doch vor allem wegen der Schlafkrankheit

PLAYERS GUIDE



PLAYERS GUIDE

ihrer Häuptlingstochter Bananette besorgt. Durch ein rechtes Baumgewirr gelangt Ihr zur großen Hütte des Häuptlings. Klar, daß er das U-Boot reparieren läßt — doch erst, wenn Mike ihm ein Heilmittel für seine Tochter besorgt hat. "War ja zu erwarten", murmelt Euer Held vor sich hin und entwickelt langsam eine wahre Höhenphobie. Doch ein kurzer Besuch bei Bananette (durch eine Geheimtür im Norden der Hütte) überzeugt ihn vom Ernst der Lage. Das Mädchen muß geheilt werden!

Magmas Dunkelkammern

...warten im Osten auf Mike. 'Zig Räume und kaum eine Verschnaufpause, bis Mike endlich durch ist!

Monster	Bemerkung
<i>Schlammmonster</i>	Taucht aus der Erde auf und wirft Feuerbälle. Unbesiegbar, darum ausweichen!
<i>Bremse</i>	Kein Fahrzeugteil, sondern das gemeine Stechinsekt, das gerne Pferde (und Action-Adventure-Helden) plagt. Bewegt sich schnell diagonal. Stehenbleiben und in Ruhe eine nach der anderen erledigen.

Mikes Spießbrutenlauf beginnt!

1.) Schlangen stehen Spalier. Nicht geradeaus hochlaufen, sondern einen vorsichtigen Schritt nach rechts, dann schnell in die rechte Ecke. Die Schlangen bewegen sich jetzt in un-

terschiedlichen Linien. Nach rechts oben ausweichen und ab durch die Tür.

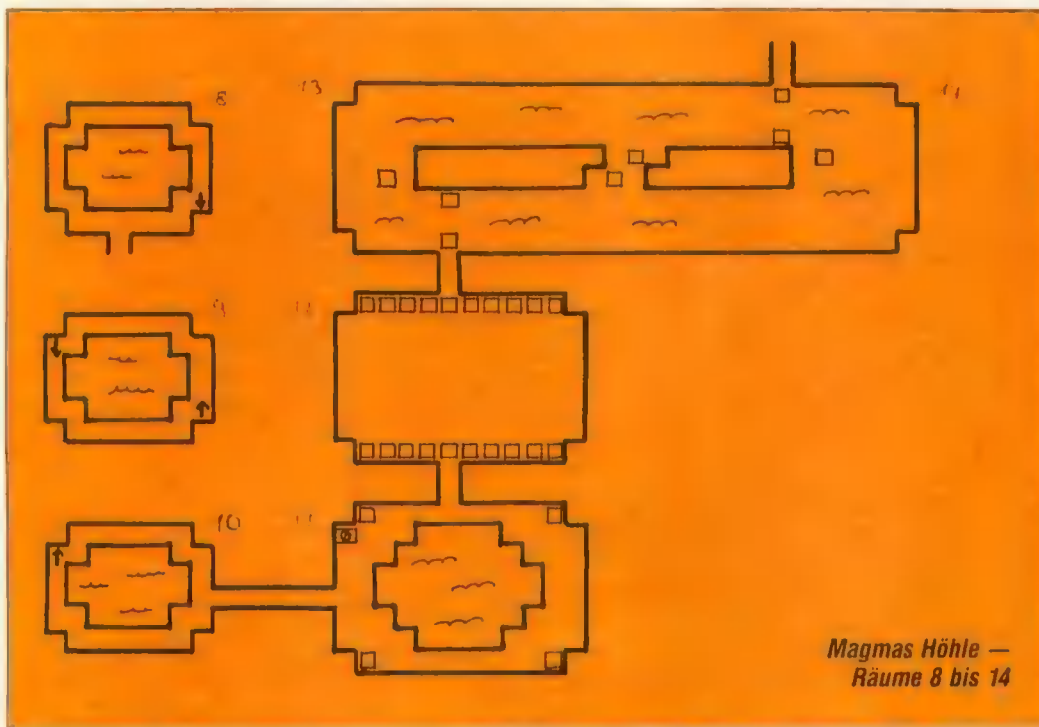
2.) Zwei schräge Vögel machen den Aufenthalt ungemütlich. Stellt Euch links unter das Wasserkreuz und feuert, was das Zeug hält. Schon öffnet sich das Tor zur...

3. & 4.)... Dunkelkammer! Unterbeleuchtet, doch wieselflink stoßen die Schlangen zu. Da heißt es, anhand ihrer Bewegungen festen Boden zu finden — oder einfacher, in unsere Karte zu gucken.

Ein Tintenfisch versperrt den Weg zum Türmechanismus, dem Baseballschläger (Rundumschlag) und der Schleuder (schneller, sicherer, weiter). Klar, daß Mike erst einmal das Licht einschaltet.

5.) Vom Südwesten der linken Dunkelkammer aus hüpf Mike lässig in

PLAYERS GUIDE



Magma's Höhle — Räume 8 bis 14

eine Bonushöhle mit Herzchen und Heiltrank. Von dort aus geht's zurück nach Norden und dann Westen. Bewaffnet Euch vorher mit dem Baseballschläger.

6.) Drei Bremsen sind auf Blut aus. Haut mit dem Schläger zu, bevor sie losfliegen können.

7.) Wieder warten Herzchen auf Mike. Springt beim Auftauchen der vorderen Fliese schnell nach hinten und zur Seite. Sammelt im zweiten Durchgang die Energie ein und hüpfte hinaus.

8. — 10.) Ein breites Treppenhaus läßt Böses ahnen. Ruhe vor dem Sturm?

11.) Richtig! Kaum angekommen, gerät Mike unter Beschuß eines Schlammonster-Quartetts. Öffnet das Tor durch beherzte Fliesensprünge und nehmt das Mike-Schild mit. Zwar zieht es manchmal eines von Mikes Leben ab, doch fügt es meistens ein Leben hinzu. Wer nichts riskieren möchte, läßt den Bonus besser liegen.

12.) In der unteren Fliesenreihe verbirgt sich eine Uhr, mit der Ihr Gegner einfriert oder zumindest verlangsamt. Wer gute Nerven hat, spart sie auf und erledigt die drei Bremsen von Hand. Einfacher ist es, sie mit der Uhr einzu-

frieren und dann in aller Ruhe zu meucheln.

13.) & 14.) Lauf- und Springtraining ist gesund rettet Leben laben. Sobald Ihr auf die rechte Fliese hüpfte, taucht ein Schlammonster auf und spuckt Feuer. Überspringt die Schüsse sorgfältig, aktiviert den Torheber und verläßt den ungastlichen Raum.

15. — 17.) Ein Königreich für Parallelen! Unter boshaften Attacken einer Bremsenarmada und ihres Schlammonsters holt Mike sich links in der zweiten Kammer Energie und hüpfte dann rechts herum zum oberen Ausgang. Fehlsprünge sind zu vermeiden!

18.) Ein schmaler Gang mit hohen Mauern — dahinter kann nur Magma lauern!

19.) Auf in die Schlamm Schlacht! Magma, die Lavaloe, schluckt sämtliche Schüsse, ohne mit der Flamme zu zucken. Doch es gibt einen Ausweg: Ertränkt Magma im Schlamm, der sein Feuer erstickt. Links und rechts von seiner Insel sind die Schalter verborgen, die Magma versenken. Wer das geschafft hat, darf sich erst einmal kräftig auf die Schulter klopfen.

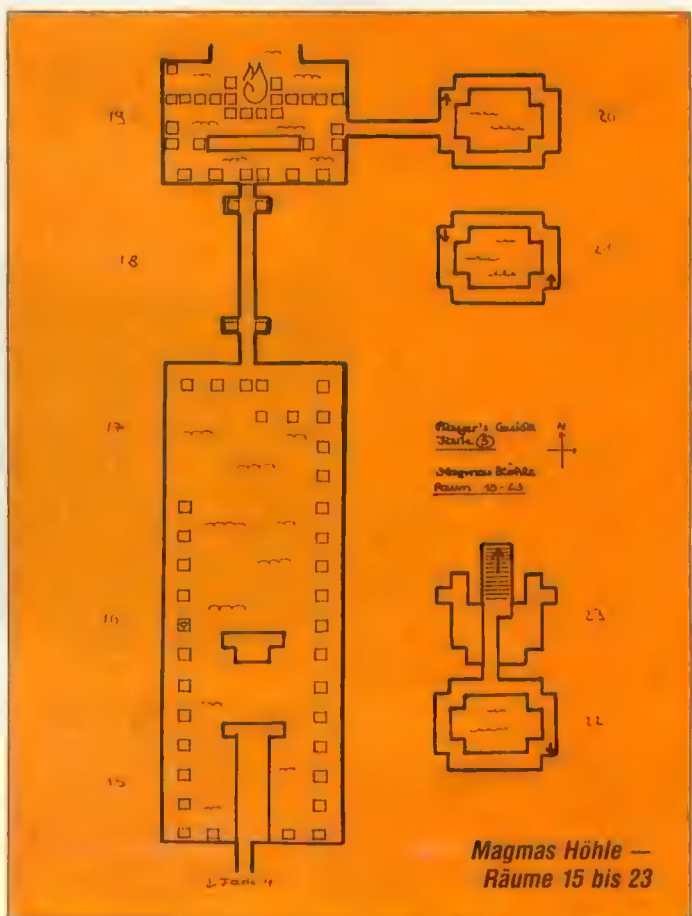
20. — 23.) Ein gebührender Abgang für den erschöpften Mike.

Ladies only!

Müde erreicht unser Held die Festung Shecola. Die Krieger dort können ihm bestimmt den Weg zum Einsiedler weisen, der in den Bergen haust und eine Heilmöglichkeit für die arme Bananette hat. Doch Mike wird brüsk abgewiesen: Eintritt nur für Frauen! Verzweifelt sucht er einen Ausweg und stolpert am Rand des Schlosses über die kleine Wohnung der Wahrsagerin. Er ahnt es schon — sie wird ihm Zutritt zu Shecola verschaffen, doch nur, wenn er ihre Kristallkugel wiederbringt. Die ist in einem riesigen Labyrinth versteckt, dessen Eingang in einer gruseligen Geisterstadt liegt. Macht Euch auf einigen Spuk unter dem Friedhof gefaßt. Heute nur noch soviel: Bevor Ihr die Höhlen betretet, sucht nach einem weiteren Geheimgang. Dort frisst ein großes Herz Mikes Energie auf und beschert ihm mehr Kraft. Weiter geht's im nächsten Heft!

EVA HOOGH

PLAYERS GUIDE



Magma's Höhle — Räume 15 bis 23

PLAYERS GUIDE

MUSKELKATER TRACK MEET

Ihr ebenfalls mit A "Gas", mit B wird gesprungen. Danach erhält Euer Sportsfreund drei Chancen, einen Speer möglichst weit zu werfen. Mit B winkelt Ihr Euren Arm an, nochmals B gedrückt, und der Speer fliegt durch die Luft. Bei der vierten Disziplin handelt es sich um den Stabhochsprung: Bis zu 5 Meter überwindet Ihr durch geschicktes Drücken des B-Knopfes. Danach wechselt Ihr zum Weit-sprung. Je besser Ihr Euren Ab-

sprungwinkel wählt (zirka 30 Grad sind ideal), desto weiter fliegt der Junge. Beim Diskuswurf hingegen geht es nur darum, im richtigen Moment auf B zu hämmern, denn sonst fliegt der Diskus ins Netz oder direkt in den Game-Boy-Bildschirm. Die letzte Disziplin ist das Gewichtheben. Bis zu 250 Kilogramm könnt Ihr stemmen. Dazu ist wieder ganz schnell A zu drücken und im richtigen Moment mit B zu wuchlen.

Soweit hört sich alles vertraut und harmlos an, doch werft erstmal einen Blick auf Eure Gegner: Ricky, der Barbar ist ein buckliger Wicht mit der Kraft von 100 Männern und dem IQ eines Gartenschlauchs. Swammi Pastrami ist ein Magier, der nicht läuft

sondern schwebt und beim Stabhochsprung eine Schlange beschwört. Kenichi Katana ist von Beruf Ninja und schleppt ständig sein Schwert mit sich rum. Bestimmt nicht, um Harakiri zu begehen... Irwin B. Cheetin ist ein lustiger Kauz, dem einige Schummereien einfallen und der die 100 Meter auf Rollerskates zurücklegt. Der stärkste Sportler heißt E. Jack Strop. Schon zehn Jahre ist er ungeschlagener Track-Meet-Champion.

Am Ende werden Eure Punkte zusammengerechnet und mit denen des Gegners verglichen. Habt Ihr mehr, gibt's ein Paßwort.

SUPER

Viele unserer Leser dürften schon einmal bis zum Exzeß auf einem oder zwei Feuerknöpfen herumgehämmert haben — wohl-gemerkt nicht während einer hitzigen Weltraumballerei, sondern beim Ausüben einer Sportart. Nur die jüngeren Leser kennen anstrengende Klassiker wie "Decathlon", "Hyper Sports", "Track&Field" oder "Konami 88" nicht. Wer glaubt, etwas versäumt zu haben, bekommt die Gelegenheit, sich auf dem Game Boy seine Fingerkuppen zu ruinieren.

"Track Meet" ist das neuste Spiel des kalifornischen Softwarehauses Interplay. In sieben Leichtathletikdisziplinen tretet Ihr gegen fünf sehr unterschiedliche Rivalen an, Ihr beginnt mit dem 100-Meter-Sprint: Wie bei obengenannten Oldies müßt Ihr so flink den A-Feuerknopf bearbeiten, daß Euer Sprite als erstes das Zielband zerreißt. Beim Hürdenlauf gebt



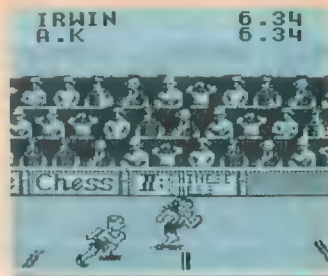
Im Gewichtheben ist Ricky unschlagbar!



"Track Meet" bietet sieben Disziplinen und fünf Gegner



Der Code "KTMBOHRM" führt zum Ninja Takana



Mit "GFRBLCSR" beginnt Ihr bei Irwin B. Cheetin



Der Magier Pastrami hört aufs Paßwort "TNTBKKFT" und schwebt prompt davon

Eine simple, A-Knopf-lastige Sportsimulation im alten Stil wäre gut gewesen, doch Interplay wollte mehr: Track Meet sollte nebenbei auch unterhalten und zum Schmunzeln reizen — das Experiment gelang: Wenn Swammi Pastrami plötzlich abhebt oder Katana beim Speerwurf seinen Säbel wirft, kommt Freude auf. Massenhafte Gags am Rande (Jack Strop macht Werbung für Game Boy und Haarspray, und Ricky knabbert den Diskus an), lockern das Spiel zusätzlich auf. Bedauerlich ist jedoch, daß Track Meet schnell durchgespielt ist und nur Jack Strop wirklich fordert. Dafür bietet die 2-Spieler-Option unbegrenzten Spielspaß.

ANDREAS KNAUF

TRACK MEET GAME BOY

SPIELETTYP:



HERSTELLER: Interplay

TESTVERSION VON: Flashpoint

ANZAHL DER SPIELER: 1 bis 2

FEATURES: Continue, Paßwort, 3 Schwierigkeitsgrade

GEEIGNET FÜR: Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis

CA.-PREIS: 70 Mark

69%
GRAFIK

52%
MUSIK

55%
SOUNDEFFEKTE

79% SPIELSPASS

DREHTRIS YOSHI

Seil "Tetris" weiß es jedes Kind: Wenn Puzzleteile am oberen Bildschirmrand auftauchen, schweben sie sogleich nach unten und warten darauf, von Euch arrangiert zu werden. Nach ersten Erfahrungen mit diesem Phänomen (in "Dr. Mario") versucht sich der bekannteste Warpzonenwanderer der Welt zum zweiten Mal im Tüftelgenre.

Ein vier Spalten breites Becken dient zum Auffangen der herunterfallenden Teile. Läuft das Becken über, ist das Spiel vorbei — auch das ist typisch für einen Tetris-Nachzieher. Am unteren Ende stapeln sich die Formen auf Tellern. Mit einem Knopfdruck vertauscht Mario die Position von zwei nebeneinanderliegenden Puzzletürmen. Um den vierten Turm auf die erste Position zu bringen, müßt Ihr also gleich dreimal den Knopf drücken: Der Turm wandert von 4 nach 3, von 3 nach 2 und schließlich von 2 ans Ziel. Das Steuerkreuz läßt Euch Mario links und rechts steuern. Es gibt vier verschiedene Steine im Monster-Look und zwei Eierschalen, je ein Ober- und ein Unterteil. Kommen zwei gleiche Symbole aufeinander zu liegen, verschwinden sie.

Einen noch besseren Abräumerfolg bringen die Eierschalen. Angenommen, irgendwo in der untersten Reihe liegt ein Eierunterteil. Darauf füllt ihr alle nichtsnutzigen Teile und wenn ihr dann den Eierdeckel 'drauf setzt, werden alle dazwischenliegenden Teile



Putziges Titelbild: ein oder zwei Spieler?



Im Menü wählt Ihr Geschwindigkeit, Musik, Level und Modus

zerquetscht. Dem so entstandenen Ei entschlüpft Yoshi, der je nachdem, wie viele Teile Ihr zwischen den Eierschalen zerquetscht habt verschieden viele Punkte springen läßt.

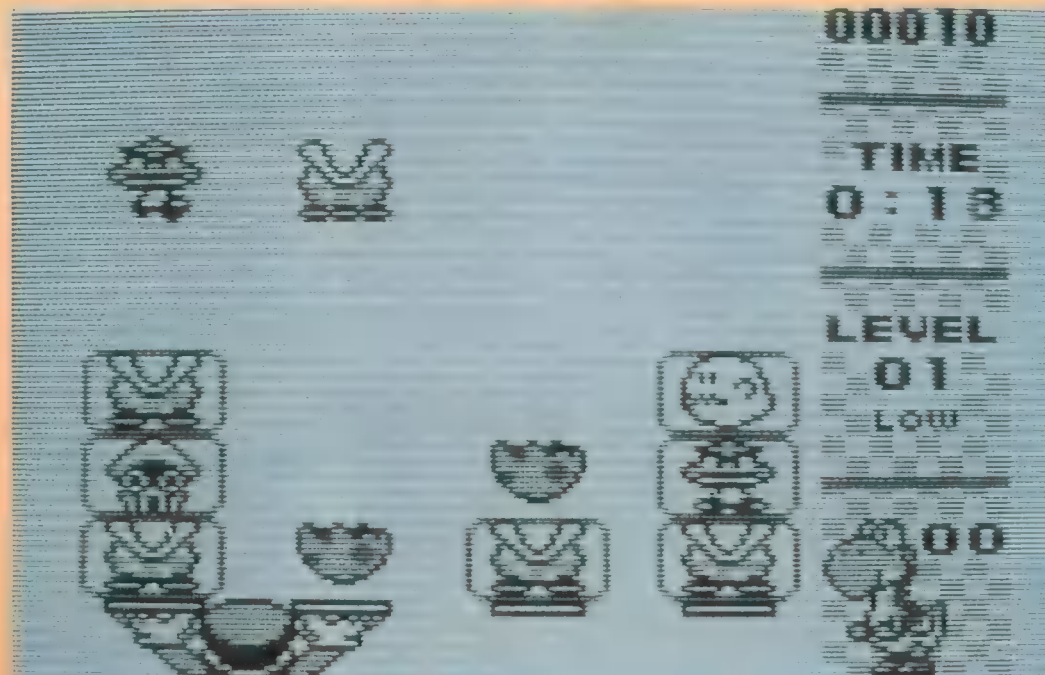
Es gibt zwei Spielmodi: A wird auf Punkte gespielt und immer schneller. Im B-Modus muß eine bestimmte Anzahl von Teilen abgeräumt werden. Danach geht es schwieriger weiter. Es gibt zwei Spielgeschwindigkeiten und verschiedene Soundkulissen. Im Zweispielermodus stellt Ihr den Level separat ein, so daß Yoshi-Anfänger gegen Profis antreten können. Über Link-Kabel spielt dann Luigi gegen Mario; wie bei Tetris werden hier eigene Teile auf den Bildschirm des Gegners befördert.



Rechts am Rand: Punkte, Level und verbliebene Yoshis



Hi-Score! keine Kunst beim ersten Versuch



Mario Luigi und Mini-Drachen Joshi sind auch im Puzzlebereich Spitze

gut

In der letzten VIDEO GAMES hatten wir mit "Square Deal" einen schlappen Tetris-Clone. Mit Mario schickt nun Nintendo seinen Vorzeigehelden auf den gleichen Parcours. Wie die Hüftspiele um den Superstar ist auch "Yoshi" liebevoll ertüftelt — das Image des Mannes mit der Mütze bleibt so weiterhin makellos. Die bewährte Spielidee wurde solide und grafisch ideal umgesetzt; alle Elemente sind auf dem kleinen Game-Boy-Bildschirm groß und deutlich dargestellt. So gibt es auch bei schlechten Lichtverhältnissen keine Sichtprobleme. Gut gelungen sind die kleinen Melodien. Obwohl nicht besonders spektakulär inszeniert, umschmeicheln sie lieblich das Ohr des grübelnden Spielers. Es gibt aber auch Grund zu Motzen: Ab dem fünften Level wird das Spiel plötzlich wahnsinnig schwer. Es gibt Situationen, die einfach nicht mehr zu schaffen sind. Selbst dem eingespielten Tetris-Profi droht hier eine dicke Ladung Frust. Zur Versöhnung winkt dafür der gute Zweispielermodus. Zum Richterspruch: Yoshi ist nicht hyper-originell, aber Tetris-Fans und anderen Tüftelfreunden ohne Einschränkung zu empfehlen.

STEPHAN ENGLHART

YOSHI'S EGG GAME BOY

SPIELETYPE:

HERSTELLER: Nintendo

TESTVERSION VON: CWM

ANZAHL DER SPIELER: 1 bis 2

FEATURES: Soundmenü, Levelwahl, 3 Spielvarianten, 2 Schwierigkeitsgrade, High-Score-Liste

GEEIGNET FÜR: Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis

CA.-PREIS: 60 Mark

41%
GRAFIK
59%
MUSIK

43%
SOUNDEFFEKTE

72% SPIELSPASS

SPOILER KONTRA SCHWERKRAFT

SPIRIT OF F1

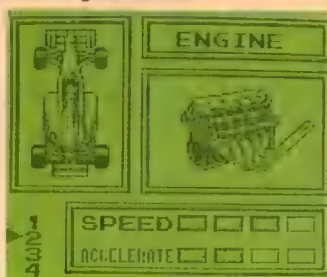
Mit "Spirit of F1" steigt Ihr ins harte Profi-Rennsportgeschäft ein. Wer sich mit Rassern im Format des Game-Boy-Displays begnügen will, darf die Asphaltkarriere durch Eintrag seines Namens beginnen; Anfänger starten danach besser erst mit ein paar Übungsfahrten. Der Parcoursausschnitt wird immer aus der Vogelperspektive gezeigt, wobei Euer fahrbarer Untersatz stoisch in der unteren Bildschirmmitte bleibt. Mit einem Feuerknopf gebt Ihr Gas, der andere schaltet zwischen hohem und niedrigem Gang. Bremsen braucht Ihr als Formel-1-Pilot nicht: Vor besonders engen Kurven wird einfach der kleine Gang eingelegt, und die treue Motorbremse drosselt die rasante Fahrt; in einigen Nadelkurven geht Ihr zusätzlich noch rechtzeitig vom Gas.

Praktischerweise informiert Euch ein plötzlich auftauchender Pfeil über Winkel und Richtung der Kurve. Habt Ihr die Trockenübungen hinter Euch, könnt Ihr zwischen einzelnen Rennen oder einer ganzen Weltcupserie wählen. Dabei fahrt Ihr entweder brav in

der Formel 3 und Formel 3000, oder Ihr versucht Euch gleich in der Königsdisziplin, der Formel 1. Nehmt Ihr nur an einem Rennen teil, darf der Kurs von Euch gewählt werden. Als Euer eigener Chefmechaniker bastelt Ihr am Verhältnis von Geschwindigkeit und Beschleunigung, Bodenhaftung und Luftwiderstand, wählt harte oder weiche Reifen und zwischen



An den Boxen werden die Reifen gewechselt

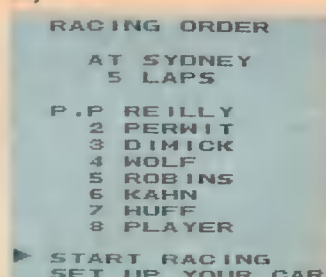


Feinabstimmung fürs Fahrvergnügen

Automatik- und Gangschaltung. Dabei liegt's an Euch, welche Abstimmung Ihr für den jeweiligen Kurs für die beste haltet. Im kurvenreichen Monaco ist die Beschleunigung wichtig, auf dem geradlinigen Sydney-Kurs investiert Ihr hingegen besser in die Höchstgeschwindigkeit. Vor dem eigentlichen Rennen wird solo um die Startpositionen gefahren. Erst im Rennen kommen gegnerische Fahrzeuge ins Spiel. Genauer gesagt, nur ihre "Geister", denn Ihr könnt ohne Probleme durch sie hindurchbretern. Spielt Ihr eine komplette Saison, bekommt Ihr nach jedem Rennen Punkte. Seid Ihr unter den ersten dreien, dürft Ihr Euch auf dem Siegerpodest bewundern.



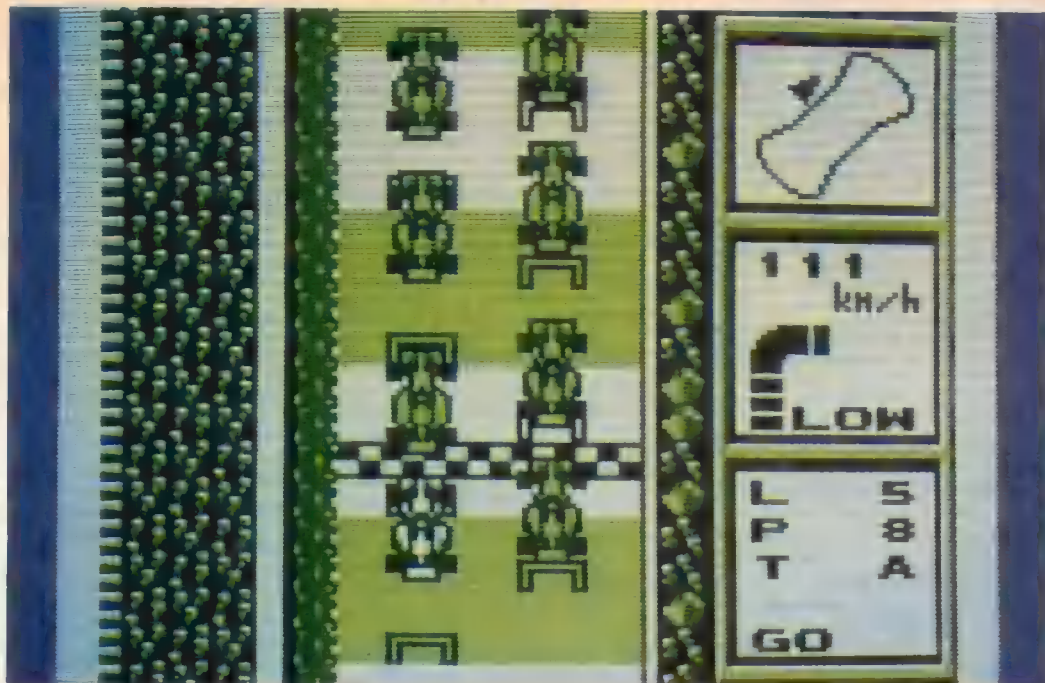
Formel-1-Spaß auf dem Game Boy



Die gute Stadtplazierung entscheidet

geht so

Auch wenn der Motor heißbläuft, werde ich mit diesem Modul nicht richtig warm. Technisch ist alles auf gewohnt hohem Konami-Standard. Die Grafik ist außerordentlich flott, besonders wenn Ihr in einem Formel-1-Feld fahrt. Abwechslung wird optisch allerdings nicht geboten. Alle Kurse sind aus den gleichen grafischen Grundelementen (ein wenig Wiese, ein paar Reifenstapel) aufgebaut. Musik und Effekte dröhnen hingegen durchweg im überdurchschnittlichen Bereich. Trotzdem wird die Fahrerei schnell monoton, besonders wenn keine Computergegner mitfahren. Das einzig motivierende ist die Hatz nach Weltcup-Punkten aber bevor es zur Sache geht, müßt Ihr Euch erst solo qualifizieren. Alles in allem ein solides schnörkelloses Spiel, bei dem die Langzeitmotivation etwas unter die Räder gekommen ist. Ein Rennfreak mit Game Boy hat allemal seinen Spaß, alle anderen müssen die Kurve zum Kaufhaus nicht unbedingt kriegen — außer, sie starten mit Freunden. Ab zwei Spielern aufwärts dreht der Spielspaß auf und Spirit of F1 wird zum Rennklassiker unter den Handheld-Modulen. **STEPHAN ENGLHART**



Beim Start geht es drunter und drüber

SPIRIT OF F1 GAME BOY

SPIELETTYP:



HERSTELLER: Konami

TESTVERSION VON: Konami

ANZAHL DER SPIELER: 1 bis 4

FEATURES: Streckenanwahl, 3 Schwierigkeitsgrade, High-Score-Liste

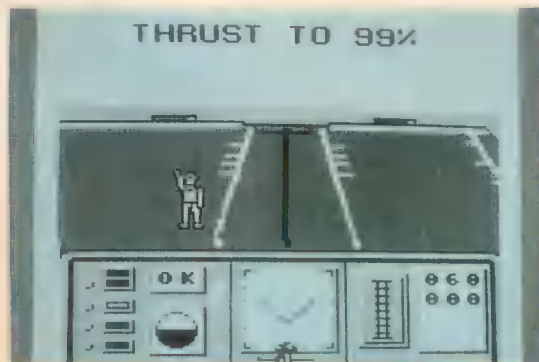
GEEIGNET FÜR: Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis

CA.-PREIS: 70 Mark

62%
GRAFIK
73%
MUSIK
57%
SOUNDEFFEKTE

69% SPIELSPASS

ABGESCHMIERT TURN'N' BURN



Das Take Off bietet optisch noch am meisten

Von edlen Ballereien im Automatenstil bis hin zu ausgewachsenen Rollenspielen wurde bereits alles, was die bunte Welt der Videospiele zu bieten hat, auf ein Game-Boy-Modul gestopft. Absolute Entertainment wollte zum Thema "Kuriose Umsetzungen für die Westentasche" nicht zurückstecken und bietet nun die erste Flugsimulation für den Game Boy an. In "Turn'n'Burn" steuert Ihr einen F14-Jagdflieger, der auf einem Flugzeugträger stationiert ist und von dort auf gefährliche Missionsflüge kommandiert wird. Nach dem Take-Off schaltet Ihr auf eine Radarkarte um, auf der alle feindlichen Maschinen zu sehen sind. Ist der Bordcomputer "eingelockt", kommt es schnell zum Luftkampf zwischen den beiden Maschinen. Je nach Mission folgt danach entweder ein Aufanken in der Luft oder die Landung auf dem Träger; bei beiden Manövern solltet Ihr vor allem ein scharfes Auge auf den Höhenmesser haben. Damit Ihr nach einer Spielpause wieder in die aktuelle Mission einsteigen könnt, ist ein Paßwortsystem vorhanden.

na ja

Oh Mann! Auf eine abwegigere Spielidee ist selten ein Game-Boy-Programmierer gekommen. Wie erwartet, ist die arme Hardware nicht in der Lage, eine actionbetonte und eh' schon stark abgespeckte Flugsimulation vernünftig darzustellen. Da grafisch

die große Einöde herrscht, besteht das Spiel größtenteils aus kleineren Geschicklichkeitstests; einzeln wären diese Minispielchen langweilig, in der Zusammenstellung sind sie hingegen ermüdend. Wollt Ihr einen anständigen Flugsimulator, müßt Ihr Euch zumindest eine 16-Bit-Konsole oder gar einen MS-DOS-PC kaufen — diese Pseudo-Flieger helfen Euch nicht weiter.

JULIAN EGGBRECHT

TURN'N'BURN GAME BOY

SPIELETTYP:   

HERSTELLER: Absolute
TESTVERSION VON: Flashpoint

ANZAHL DER SPIELER: 1
FEATURES: Continue, Paßwort

GEEIGNET FÜR: Einsteiger und Fortgeschrittene
CA.-PREIS: 70 Mark

35%
GRAFIK
14%
MUSIK
38%
SOUNDEFFEKTE

43% SPIELSPASS

PANZER FOR PEACE TRAX



Panzer müssen zu Schrott geschossen werden

Ein kleiner Kampfpanzer mit putzigem Kullerturm, quiet-schigen Gummireifen und einer niedlichen 100-mm-Kanone macht sich auf den Weg, einen miesen Oberimperator und dessen Truppen vom Bildschirm zu pusten. Den in alle Richtungen scrollenden Bildschirm seht Ihr immer aus der Vogelperspektive. Ihr könnt ballern, Euren Panzerturm rotieren lassen und in alle Richtungen steuern. Über die vielen Feindpanzer, Geschütze, Lenkraketen und Minen muß der kleine Panzer aber nicht traurig sein, denn auch befreundete LKWs säumen seinen Weg. Sie spenden lebenserleichternde Extras wie Rückwärts- und Dreiwegeschuß, zusätzliche Feuerpower, Treibstoff und Extraleben. Insgesamt sind vier Levels zu durchwalzen — im letzten gibt's dann ein Wiedersehen mit allen Endgegnern und zusätzlich ein paar extra tödliche Riesenkampfmaschinen. Wer will, kann über Vierspieleradapter heiße Duell mit den Kumpels austragen.

geht so

Trax bietet solide gestylte Durchschnitkost: Bis zum dritten Level liegt der Schwierigkeitsgrad klar im Anfängerbereich. Erst im letzten Abschnitt wird es etwas hektischer. Sowohl Gegner und Extrawaffen, als auch alle Landschaften sind nicht sonderlich einfallsreich gestaltet. Technisch und spielerisch gibt's aber kei-

nen groben Schnitzer zu vermelden. Erst wenn sich zehn und mehr Objekte auf dem Display drängen, ruckelt es etwas. Wenig Abwechslung, lascher Schwierigkeitsgrad, aber ein Vier-Spieler Modus: Habt Ihr keine Mitspieler versammelt, könnt Ihr dieses müde Modul getrost verpennen — mit ein paar Kumpels sorgt's jedoch für kurze Zeit für Laune.

STEPHAN ENGLHART

TRAX GAME BOY

SPIELETTYP:   

HERSTELLER: Hal
TESTVERSION VON: Theo Kranz

ANZAHL DER SPIELER: 1 bis 2
FEATURES: Continue

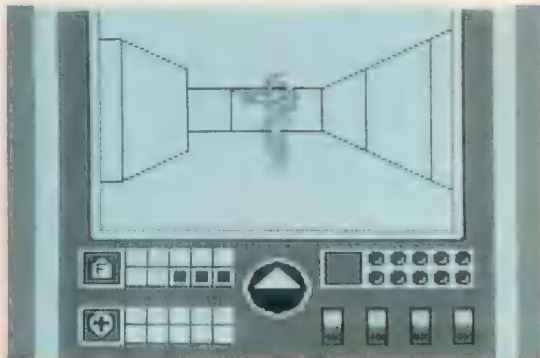
GEEIGNET FÜR: Einsteiger und Fortgeschrittene
CA.-PREIS: 70 Mark

58%
GRAFIK
46%
MUSIK
61%
SOUNDEFFEKTE

59% SPIELSPASS

RECYCLING UNERWÜNSCHT

RAY-THUNDER



Wände pur, von Abwechslung keine Spur

In den Weltraum schleudert Euch "Ray-Thunder". Als Pilot eines Raumgleiters durchforstet Ihr Labyrinth, die in verschiedenen Sektoren unterteilt sind. Ziel Eurer Reise ist die gründliche Beseitigung von Unrat wie Minen, Walkern und anderen metallischen Bösewichten. Je nach Bedarf wählt Ihr vor Antritt der Reise zwischen drei Fahrzeugen; ob gut bewaffnet oder besonders schnell, das hängt von der bevorstehenden Aufgabe ab. Als Übersicht dient eine mittels Select-Taste anwählbare Karte, die sämtliche Feindbewegungen anzeigt. Zusätzlich gibt's dort Informationen über die verbliebene Füllung des Tanks, Anzahl der "noch" vorhandenen Gegner und den Beschädigungsgrad Eurer hoffentlich gut gepanzerten Blechschüssel. Die Spielarena wird dreidimensional dargestellt und die Acryl-Scheibe des Game Boy ersetzt die Frontverglasung Eures Raumers — Ihr schaut also direkt aus dem Vehikel heraus. Um nach dem Ausschalten des Game Boy nicht wieder von vorne anfangen zu müssen, wird vor jedem Level das entsprechende Paßwort bekanntgegeben. Kommunikationsfreudige Boys dürfen über Dialogkabel gegeneinander antreten.

na ja

Die Spielidee von "Ray-Thunder" ist für heutige Verhältnisse dünner als Zellophan: ödes Labyrinth-Abgeklappere mit vereinzelt Schießereien, da bleibt

die Motivation schnell auf der Strecke. Grafisch wird kaum Abwechslung geboten, die Anzahl der Animationen geht gegen Null. Auch Soundeffekte sind Mangelware. Einzig und allein der Link-Modus (doch in welcher Stadt gibt's gleichzeitig zwei "Ray-Thunder"-Besitzer?) kann in Sachen Spielspaß punkten — ein primitives Spielchen, daß wirklich niemand braucht.

MICHAEL PAUL

RAY THUNDER GAME BOY

SPIELETTYP:

HERSTELLER: Nichibutsu

TESTVERSION VON: Traumfabrik

ANZAHL DER SPIELER: 1 bis 2

FEATURES: Continue, Paßwort

GEEIGNET FÜR: Einsteiger und Fortgeschrittene

CA.-PREIS: 70 Mark

31%
GRAFIK
27%
MUSIK

14%

SOUNDEFFEKTE

40% SPIELSPASS

PARCHENBILDUNG, DIE VIERTE

SHI KIN JOH



Für westliche Augen ist das Ritter-Layout leichter

Neben "Dragon's Eye", "Sarakon", "Shanghai" und "Majong" könnt Ihr mit Majong-Steinen auch "Shi Kin Joh" spielen: In der Game-Boy-Umsetzung des letztgenannten Tüftelspielchens versucht ein Männchen, durch geschicktes Verschieben diverser gemusterter Steine zum Ausgang des jeweiligen Spielfeldes zu gelangen. Schiebt Ihr zwei gleiche Steine aufeinander, verschwinden sie. Leider gibt es sogenannte "tote" Steine. Jeder Stein, den Ihr an einen "toten" Stein schiebt, "stirbt" ebenfalls. Wie bei fernöstlichen Spielen üblich, ist das Spielprinzip simpel, die Aufgaben jedoch fordern selbst gut trainierte Gehirnathleten. Habt Ihr einen Fehler gemacht, könnt Ihr bis zu zehn Züge zurücknehmen. Liegt Euer Fehler weiter zurück, müßt Ihr das aktuelle Spielfeld noch einmal beginnen. Um die Steine nicht futzelig klein werden zu lassen, seht Ihr nur einen Ausschnitt des Spielfeldes, der in alle Himmelsrichtungen scrollt.

gut

Ich halte den Game Boy für das Größelspiel-Handheld schlecht hin und freue mich über jede Knobelumsetzung. Mit "Shi Kin Joh" haben die Entwickler allerdings einen Bock geschossen: Daß viel Wert auf die Erkennbarkeit der Steine gelegt wurde, ist zwar loblich, aber durch das

Scrolling geht jede Übersicht verloren. Habe ich auch Nächte vor der Mega-Drive-Version (gibt's ebenfalls nur als Import) zugebracht, hielt ich's mit dem Game Boy keine zwei Stunden aus. Shi Kin Joh für den Game Boy eignet sich nur für Leute mit phänomenalem Durchblick, die sich mit Leichtigkeit ein 108 Spielsteine umfassendes Feld einprägen können.

JAN BARYSCH

SHI KIN JOH GAME BOY

SPIELETTYP:

HERSTELLER: Toei

TESTVERSION VON: Traumfabrik

ANZAHL DER SPIELER: 1 bis 2

FEATURES: Continue, Levelanwahl

GEEIGNET FÜR: Einsteiger und Fortgeschrittene

CA.-PREIS: 70 Mark

32%
GRAFIK
50%
MUSIK

20%

SOUNDEFFEKTE

60% SPIELSPASS

PRÜGELNDES SPEICHERMONSTER

STREET FIGHTER II

Seit Monaten geht es in amerikanischen Videospiel-Zeitschriften nur um ein einziges Thema: Wann kommt Capcoms Street Fighter II – und wie wie gut ist das Spiel?

Am 10. Juni war es dann zumindest in Japan soweit: Das langersehnte Monstermodul erschien in der gigantischen Auflage von 1 Million Exemplaren. Neben dieser Superlative ist Street Fighter II aber auch gleichzeitig das erste 16-MBit-Modul der Welt. Natürlich konnte sich Capcom die entsprechend großen Produktionskosten nur aufgrund des erfolgreichen Automatenvorbildes leisten – mit dem massiven Durchbruch der Umsetzung konnte gerechnet werden. Sollten wir bei Street Fighter II etwa mit dem neuesten Virtual-Reality-Projekt zu tun haben?

Mitnichten! Street Fighter II ist einfach nur ein Prügelspiel. Nicht etwa in der Final-Fight-Art mit vielen Gegnern in scrollenden Levels, sondern simples Prügeln Mann gegen Mann vor statischem Hintergrund. Spielt Ihr alleine, habt Ihr die Wahl zwischen acht verschiedenen Kämpfern aus aller Welt. Mit dem monströsen Schläger begeben Ihr Euch dann auf Weltreise, um den sieben Mitbewerbern sowie vier nicht anwählbaren "Endgegnern" kräftig eins auf die Mütze zu hauen. Mit dabei sind vom gut gebauten Kampfsportjüngling Ryu über das brasilianische Mutantenmonster Balrog bis hin zu Honda, dem schwabbligen Sumoringer alle Arten von Kämpfern, Schlägern und Brutalosportlern. Eine Länderrunde ist gewonnen, wenn man zwei Gewinnerpunkte ergattert hat, den Gegner also zweimal auf die Matte legte und dessen Power-Anzeige am oberen Bildrand zweimal im K.O.-Bereich stand. Wirklich interessant wird das Spiel, wenn ein menschlicher Spieler mit einsteigt und man sich gegenseitig über das Spielfeld prügelt.

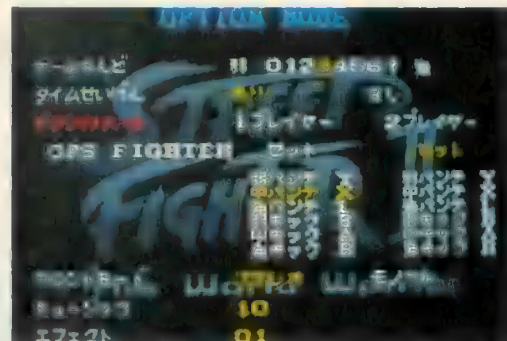
Grafisch sind alle Orte unterschiedlich gestaltet, Ihr kämpft vor einer lie-

genden Buddah-Statue oder vor malerischer Hafenkulisse. Auch die Schlagvielfalt ist groß und nur mit viel Übung zu bewältigen. Alle sechs Feuerknöpfe und Taster des Joypads sind deshalb belegt; die besonders spektakulären Spezialbewegungen der einzelnen Kämpfer führt Ihr anhand komplexerer Steuerkreuz/Feuerknopf-Kombinationen aus – auch hier macht sich konsequentes Training bezahlt.

Ist der Kämpfer erschöpft, kommen Euch sowohl der einstellbare Schwierigkeitsgrad als auch die unbegrenzte Anzahl von Continues zugute.

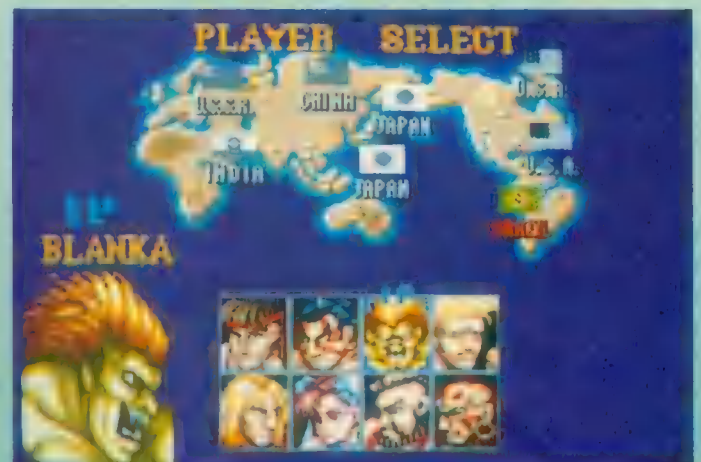
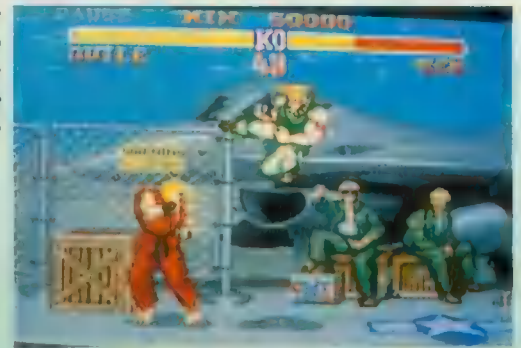
Super

Normalerweise bin ich kein Freund stumpfsinniger Prügelspiele. Der Faszination dieses Capcom-Actionhammers kann aber auch ich mich nicht entziehen. Die Spielbarkeit, insbesondere die Steuerbarkeit der Figu-

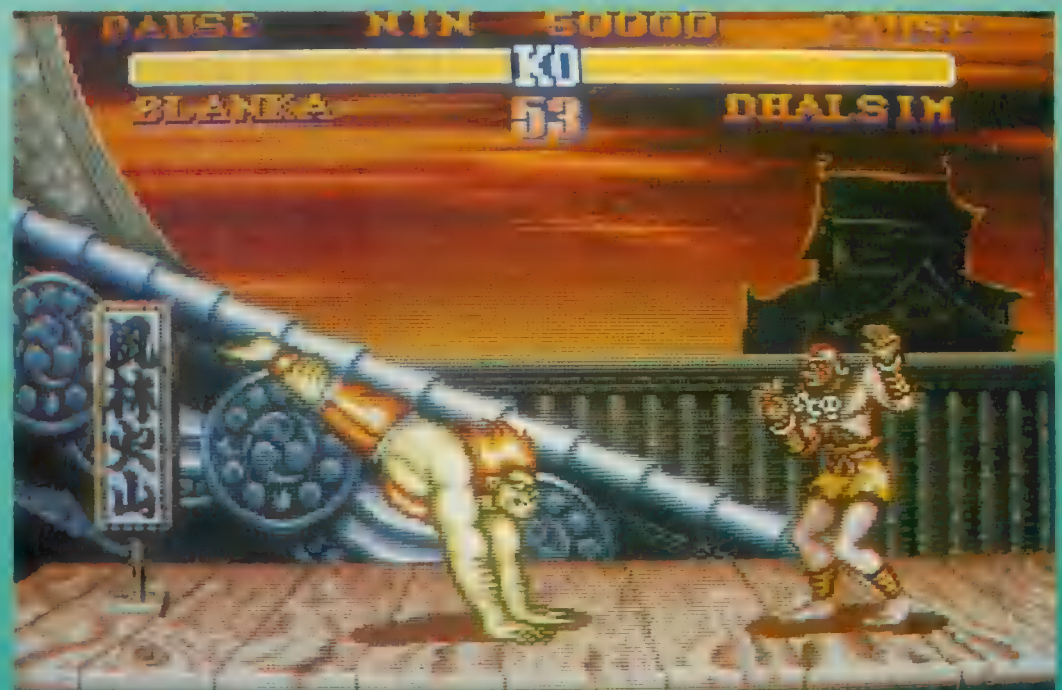


Im Optionsmenü lassen sich alle Tasten umbelegen

Das zeilenweise Verschieben des Bodens ist drin



Auf der Weltkarte seht Ihr die Stationen der Kampfreise



Mit einem menschlichen Gegner macht's am meisten Spaß

Super

Nachdem sich Prügelfans bereits mit der dreisten Kopie "Fatal Fury" warmgespielt haben, gibt's nun das langerwartete Original. Auch wenn Street-Fighter II grafisch und akustisch mit dem Neo-Geo-Spiel bzw. mit der Automatenvorlage nicht mithalten kann, macht's deutlich mehr Spaß als Fatal Fury. Alle Gegner haben quasi einen eigenen Charakter: Die Chinesin Chun-Li ist putzig aber ungemein geschickt, der Inder Dhalsim schwach im Schlag, aber zäh, extrem dehnbar (seine Beine fährt er auf halbe Bildschirmlänge aus) und ein Meister im Feuerspucken. Die abgedrehten Bewegungen sind genial animiert und überraschen durch extreme Liebe zu Detail: So gibt's z.B. allein für die Siegespose eines Kämpfers verschiedene Variationen. Auch um alle Schlagvarianten zu sehen, dürften Street Fighter viele Stunden vor der Konsole verbringen. Trotz der Überbelegung des Joypads bleibt's spielbar und bis zum letzten Endgegner hochmotivierend. Wer bis zum Finale dranbleibt, kann außerdem einem Street-Fighter-Gerücht auf den Grund gehen: die Straßenkampflgende Shen Long, die sich hinter dem letzten Endgegner verbergen soll, existiert nur als Aprilscherz. WINNIE FORSTER

STREET FIGHTER 2
SUPER NINTENDO

SPIELETYPE:



HERSTELLER: Capcom

TESTVERSION VON: Fandango

ANZAHL DER SPIELER: 1 bis 2

FEATURES: Continue, 2 Spielvarianten, 8 Schwierigkeitsgrade, High-Score-Liste

GEEIGNET FÜR: Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis

CA.-PREIS: 190 Mark

86%
GRAFIK
58%
MUSIK

75%
SOUNDEFFEKTE

90% SPIELSPASS



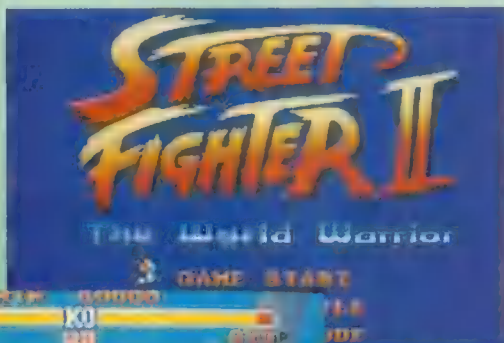
Championship-Edition

Exklusiv haben wir noch eine echte Top-Pfeile zu bieten.

In der Championship Edition ist schon die aktuelle Automaten-Einstellung "Championship Edition" enthalten – zumindest teilweise. Konner bemängeln am Original, daß sie nicht zu 100% mit denselben Kämpfern antreten können um beim Kampf für absolut gleiche Verhältnisse zu sorgen. Wenn ihr während des Capcom-Logos und des Jingles bzw. mit Kombination am Joypad drückt ihr letzte Taste muß ungefähr mit dem Ausklingen des Jingles gedrückt werden, damit ein Signal und der Titelbildschirm wird blau. So sehen alle Spieler farblich etwas anders aus und ihr könnt 100% mit Ryu gegen Ryu antreten!

Steuerkreuz nach unten drücken, rechter Taster, Steuerkreuz nach oben, linker Taster, danach die Feuerknöpfe Y, B, X und A

So sieht der
Titelbildschirm
nach dem
Cheat aus...



...und schon
kämpft Ryu
gegen Ryu

JULIAN EGGBRECHT

ren, die vielen Bewegungsvarianten und die grandiose grafische Präsentation sind perfekt zusammengestellt, daß das Spiel nach kurzer Zeit jeden Skeptiker überzeugt – Prügelfans und Kenner der Automatenvorlage sind eh schon nach dem ersten Fight süchtig. Nur die Musik und die Soundeffekte verharren auf Durchschnittsniveau.

Eins muß allerdings einschränkend bemerkt werden: Wer eine grafische 1:1-Umsetzung des Automaten (wie in einigen amerikanischen Fachpublikationen des öfteren geschrieben) erwartet,



Alle Details des Vorbilds sind nicht drin

KRUSTY'S KREMATORIUM KRUSTY'S FUN HOUSE

Die Simpsons. Als simple Comicserie verkannt, erfreuten sich zumindest die Fans am satirischen Tiefgang der Storys um die groteske US-Familie. Auch Acclaim setzte auf den Erfolg der Gelbköpfe und sprang schon vor geraumer Zeit auf den Vermarktungszug auf. Die ersten Simpson-Spiele erschienen vor zirka einem Jahr auf dem NES und dem Game Boy und überzeugten durch gut getroffene Grafik — der kaum vorhandene Spielwitz aber schreckte die Nintendo-Fans.

Anlässlich des Super-Nintendo-Debüts der Simpsons gelobte Acclaim Besserung und entläßt mit "Krusty's Fun House" ein Spiel ins 16-Bit-Zeitalter, das nichts mit den Vorgängern zu tun hat. Titelantithese des Spiels ist Bart Simpsons großes Vorbild, Krusty der Clown. Krustys großes (Fun-)Haus wird von einer Horde nerviger Nager bevölkert; um die radikale Vernichtung dieser Nagetiere geht's dann im Spiel: Krusty hat alle Angehörigen der Simpsons-Sippe zu

Hilfe gerufen, um seine Vernichtungsmaschinen zu bedienen, während er selbst die willenslosen Nager durch die beschwerlichen Level direkt in die Vernichtungsmaschine lockt. Dort angekommen werden sie auf mannigfaltige Weise getötet: Vom Holzhammer

bis hin zu Elektroschocks und lodern- dem Feuer bleibt den Tieren nichts erspart.

Der Spieler steuert Krusty und ist vornehmlich damit beschäftigt, in "umgekehrter" "Lemmings"-Manier den Nagern einen (tod)sicheren Weg zu ebnet. Krusty kann springen, mit vorher eingesammelten Gegenständen werfen, sowie Blöcke einsammeln und damit Löcher im Boden stopfen. Die Mäuse laufen nicht nur stur vor sich hin, sondern können auch von diversen Rohrsystemen geschluckt und weitertransportiert werden. Krustys Leben wird wiederum von lebenden Hindernissen, sowie Fahrstühlen, Treppen und anderem erschwert. Habt Ihr einen Level kom-

plett "gesäubert", öffnet sich eine Tür in den nächsten Bereich des Hauses. Um nicht jedes Mal wieder von vorne anfangen zu müssen, erhaltet Ihr für jeden passiert Level ein Paßwort.

geht so

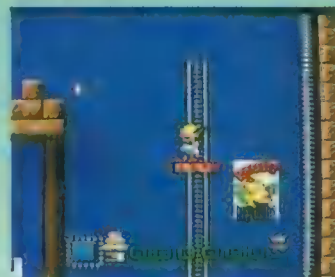
Krusty's Fun House ist wohl eines der geschmacklosesten Machwerke der Videospielgeschichte: Das Spiel trifft zwar im zynischen Humor den Ton der Serie recht gut, verfehlt aber deren kritische Wirkung total. Von diesem "kleinen" Manko abgesehen, machte sich Acclaim — verglichen mit den Vorgängern — zumindest etwas mehr Gedanken über das Spielprinzip. Krusty steuert sich sehr gut und für ein paar Levels macht es großen Spaß, den Nagern den Weg in den Tod zu ebnet. Mit zunehmender Größe der Levels und dem Ausbleiben neuer Spielelemente, fallen aber die langweilige Grafik und der schnell nervende Sound mehr und mehr auf. Simpson-Fans bekommen hier das spielerisch beste Spiel um die abgedrehte Sippe geboten; trotzdem bleibt auch Krusty's Fun House noch weit vom spielerischen Hit entfernt. Besorgte Eltern sollten das Spiel lieber im Regal stehen lassen, denn die Handlung ist mehr als fragwürdig. **JULIAN EGGBRECHT**



Im Titelbild gebt Ihr das Paßwort ein



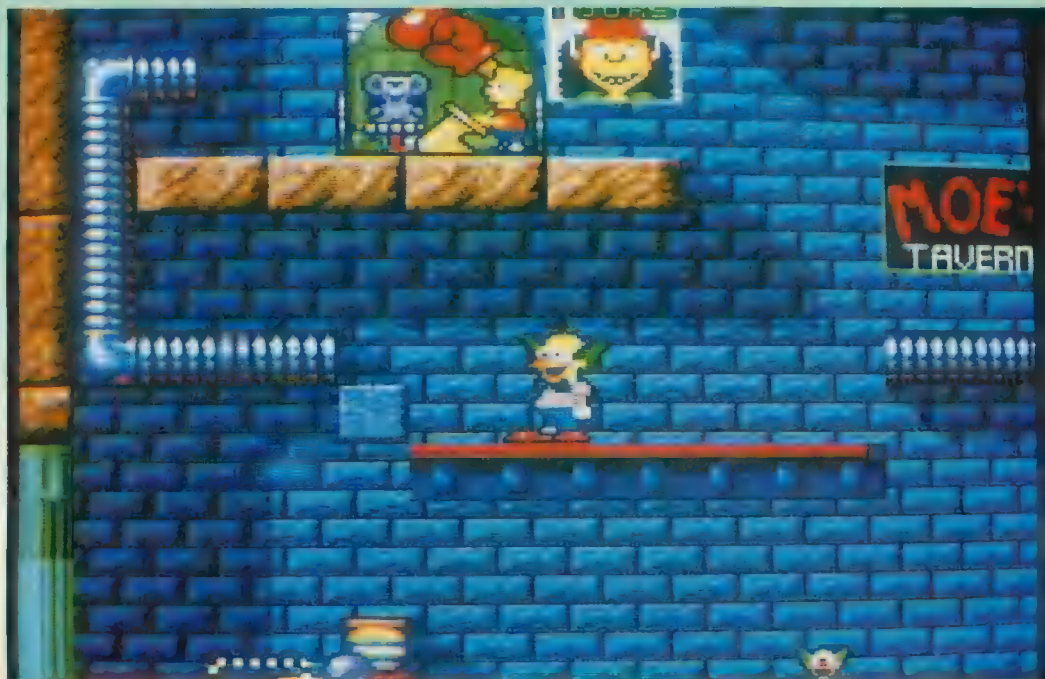
Jeder Abschnitt des Hauses ist zu Beginn verschlossen



Krusty benutzt auch die Fahrstühle des Hauses



In diesem Level werden die Nager erschlagen



Die Röhren sind Expreßlifte ins Verderben für alle Nagetiere

KRUSTY'S FUN HOUSE SUPER NINTENDO

SPIELETTYP:



HERSTELLER: Acclaim

TESTVERSION VON: CWM

ANZAHL DER SPIELER: 1

FEATURES: Paßwort

GEEIGNET FÜR: Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis

CA.-PREIS: 130 Mark

51%
GRAFIK
61%
MUSIK

34%
SOUNDEFFEKTE

58% SPIELSPASS

SAFETY SPACE FOOTBALL

Zur Zeit ist's wieder in Mode mit unserer Zukunft herumzuspekulieren; statt sozialkritischen Ökosimulationen hagelt's an der Spielefront jedoch hauptsächlich Alternativvorschläge zum Thema Sport. Nach Speedball 2 und Cyber Formula nun also Triffix' Interpretation einer futuristischen Sportart: American Football existiert auch noch in hundert Jahren, heißt jedoch mittlerweile Space Football und wird Gleiter gegen Gleiter gespielt.

Eure Aufgabe ist, den herumschwirrenden Hoverball einzufangen d.h. mit dem Gleiter ins Visier nehmen und dann in das gegnerische Tor tragen. Ihr saust über ein Spielfeld, das aus vielen bunten Feldern und Zeichen besteht. Ihr braust über Pfeile, die Euch beschleunigen oder abbremsen. Letztere beflügeln Euch auf Höchstgeschwindigkeit, was das Manövrieren komplizierter macht. Hinzu kommen sogenannte Power-Up-Zonen. Wenn Ihr da drüberauscht, wird die Energieanzeige des Gefährts wieder auf 100% geschraubt. Magnetische Kreiselfelder machen Euch

zum Drehwurmpatienten mit Dauer-Bo für die städtische Klappsmühle. Vorsicht solltet Ihr auch in der Nähe von gelben Feldern walten lassen. Das sind die Spielfeldbegrenzungen und eine Kollision mit der gelben Zone kostet gehörig Energie. Ebenso



Der Kontrahent macht nicht vor Schußwaffengebrauch halt



Den Hoverball müßt Ihr in das Tor bringen

negativ wirkt sich ein Zusammenstoß mit dem Rivalen aus, der sich auch auf dem Spielfeld herumtreibt und versucht, den Hoverball zu ergattern.

Einen Punkt bekommt Ihr gutgeschrieben, wenn Ihr mit dem Hoverball das Goal-Feld erreicht, das irgendwo auf der Spielfläche aufleuchtet. Einfach ist das jedoch nicht: Euer Kontrahent schießt auf Euch (Ihr könnt natürlich zurückballern), außerdem sitzt der Hoverball nicht ewig im Visier fest — nach vier Sekunden sucht der Ball das Weiße. Dann heißt es erneut fixieren und einfangen.

Vor Beginn des Spiels sind mehrere Menüpunkte im Angebot: Neben der gebräuchlichen Neu- und Umbelegung der Joypad-Funktionen könnt



Im Optionsmenü könnt Ihr die Joypad-Funktionen umstellen



Dieses Tor solltet Ihr mit Ball ansteuern

Ihr Euch eine Spielfigur aussuchen und bestimmen, welches Gefährt Ihr steuert.

geht so

Space Football ist eine gut spielbare Mischung aus Ballblazer (Lucasfilms Frühwerk für Atari-XL- und 64er Homecomputer) und American Football. Von Ballblazer stammt die Idee Mann gegen Mann über ein Spielfeld zu rauschen, aus dem Football entlieh sich das Modul die spielerische Härte. Dabei wurde die Ballblazer-Technik von einst durch einen fleißig arbeitenden 3-D-Chip und schnelle Scrollroutinen aufgepeppt.

Der Gleiter fegt blitzschnell über das bunt blinkende Spielfeld und läßt sich dabei dennoch gut steuern. Es kommt nicht so viel Spaß auf wie bei einer handelsüblichen Football-Simulation, bei der mit "richtigen" Spielern gespielt wird — ich persönlich verprügle eben lieber einen menschlichen Widersacher, statt auf ein blechernes Raumgefährt zu ballern.

Trotzdem macht Space Football Spaß. Erst auf die Dauer wird es langweilig, da es ab einem bestimmten Level keine neuen Elemente mehr bietet.

ANDREAS KNAUF



Space Football glänzt mit super-schnellen Grafikroutinen

SPACE FOOTBALL SUPER NINTENDO

SPIELETYPE:

HERSTELLER:
TESTVERSION VON: Dynatex

ANZAHL DER SPIELER: 1 bis 2
FEATURES: Continue, Soundmenü, 3 Schwierigkeitsgrade, Paßwort

GEEIGNET FÜR: Einsteiger und Fortgeschrittene
CA.-PREIS: 130 Mark

60%
GRAFIK
58%
MUSIK
38%
SOUNDEFFEKTE

60% SPIELSPASS

JOYPAD-ROMANZE ROMANCE 2



Die romantische Benutzeroberfläche

China im zweiten Jahrhundert nach Christus, in einer Zeit des Chaos und der Korruption. Machthungrige Adlige kämpfen um den Thron — und um einen Platz vor dem Monitor, denn bis zu zwölf Spieler dürfen bei "Romance of The Three Kingdoms 2" mitmischen.

Über eine "Risiko"-ähnliche Landkarte und verschiedene Menüs und Statusbildschirme sucht jeder Spieler das frühmittelalterliche China zu vereinen. Abwechselnd schickt Ihr Eure Helden und Generäle in die Schlacht (dann schaltet die Darstellung auf eine taktische Karte der jeweiligen Provinz um), auf Spionage- und Bestechungsmissionen, zum Steuereintreiben oder Handeln — gut drei Dutzend Spielbefehle stehen Euch zur Verfügung. Alle Helden des Spiels haben verschiedene Charakterwerte und unterscheiden sich so in ihren Fähigkeiten und in ihrer Gesinnung.

geht so

Koei kenn' ich aus Amiga-Zeiten und so war ich auf die erste Super-Nintendo-Manifestation gespannt. Doch die Hardware wurde nicht ausgenutzt: Grafisch und akustisch ist "Romance 2" eine Enttäuschung; abgesehen von einer Handvoll winziger Porträts und Icons gibt's nichts zu sehen. Darauf hätten Strategiespieler noch verzichten können, die lieblose Aufbereitung der Thematik verdirbt mir jedoch die

Spielfreude. Die Soundeffekte sind kümmerlich, die Benutzerschnittführung schlampig und die vielen Abkürzungen (z.B. steht Gnl für Generals) erinnern eher an eine Tabellenkalkulation als an eine atmosphärische Geschichtsstunde. In Ermangelung Alternativen dürfen Strategiefans trotzdem zugreifen — ein Meilenstein ist's jedoch nicht.

WINNIE FORSTER

ROMANCE OF THE THREE KINGDOMS SUPER NINTENDO

SPIELETTYP:

HERSTELLER: Koei

TESTVERSION VON: Flashpoint

ANZAHL DER SPIELER: 1 bis 12

FEATURES: 6 Szenarios, Batterie, 3 Schwierigkeitsgrade

GEEIGNET FÜR: Fortgeschrittene

CA.-PREIS: 150 Mark

31%
GRAFIK
36%
MUSIK

26%
SOUNDEFFEKTE

65% SPIELSPASS

SCHWERTKRAMPF MAGIC SWORD



Viel mehr Grafik bieten auch die restlichen 50 Level nicht

Owohl Magic Sword bereits vor Monaten fertiggestellt wurde, bringt es Capcom erst jetzt und im Schatten des langerwarteten "Street Fighter 2" auf den amerikanischen und japanischen Markt. In dieser Hack'n-Slay-Orgie kämpft Ihr Euch durch 51 Stockwerke (sprich: Levels) eines biblischen Riesenlurmes hinauf. Damit Ihr in der Rolle des Schwertschwingers nicht vollkommen einsam durchs Spiel schlurft, stehen allerlei hilfsbereite Komparsen bereit; einmal gefunden, verhalten sich diese wie Satelliten und schnell folgt Euch ein Tröb von Mitstreitern. Ihr hüpf und schlagt und haltet dabei immer Ausschau nach einer Truhe, die den Schlüssel zum nächsten Stockwerk enthält. Neben viel Ungeziefer stehen Euch auch Lavabecken und schwingende Riesenbeile im Weg. Am Ende jedes Stockwerks wartet ein besonders böser Endgegner.

na ja

Vielleicht liegt's ja daran, daß eine Fremdfirma und nicht Capcom selber Magic Sword programmierte — das Spiel ist jedenfalls erstaunlich schlecht. Nicht nur, daß die Grafik kaum etwas mit dem Automaten zu tun hat, sie ist auch unabhängig davon trist und ohne Abwechslung. Der Sound düdelt zwar nicht gerade spektakulär aus den Boxen, ist aber verglichen mit der Optik noch das Highlight des Spiels.

Spielerisch wurde leider am meisten geschlampt, denn die Steuerung ist extrem hakelig und der Spielfluß dadurch sehr ruckhaft. Dazu kommt, daß trotz einer beachtlichen Spiellänge von 51 Levels praktisch keine Abwechslung vorhanden ist. Zu guter Letzt ruckelt das gute Stück auch noch ganz gewaltig.

JULIAN EGGBRECHT

MAGIC SWORD SUPER NINTENDO

SPIELETTYP:

HERSTELLER: Capcom

TESTVERSION VON: Flashpoint

ANZAHL DER SPIELER: 1

FEATURES: Continue, Soundmenu, Levelwahl

GEEIGNET FÜR: Einsteiger und Fortgeschrittene

CA.-PREIS: 130 Mark

46%
GRAFIK
52%
MUSIK

31%
SOUNDEFFEKTE

48% SPIELSPASS

MUDER HÜPFER MAGICAL TROLL



Auf dem Mega Drive hat der Troll mehr Spaß

Nach dem von Sega inszenierten Jump'n'Run-Einstand des "Magical Trolls", folgt nun Bandai mit einer Super-Nintendo-Variante: Als freundlicher Troll helft Ihr auch hier allerlei Schulkindern bei ihren nicht ganz alltäglichen Problemen.

Bandais Hüftspiel präsentiert sich bunt und zuckersüß: Ein Großteil des Spiels besteht aus Jump'n'Run-Sequenzen, die Ihr über eine Übersichts-karte (à la "Mario 3") anwählt. In diesen Szenen steht Eurem Troll neben der soliden Sprungkraft nur seine Zunge zur Verfügung, die sowohl Gegner vom Pflaster haut als auch zum Einsammeln von Bonusgegenständen genutzt wird.

Neben den Jump'n'Run-Levels bietet sich (auf der Karte sichtbar) allerlei anderer Zeitvertreib: Von Kartenspielen bis hin zu einarmigen Banditen findet Ihr alles, was ein Las-Vegas-Fan begehrt. Habt Ihr sechs bis acht Action-Levels und diverse Bonus-spiele überlebt, droht in einer Burg der Endgegner.

geht so

Leider beweist Bandai, daß man Qualität nicht unbedingt übernehmen muß — Magical Troll ist auf dem Super Nintendo anders, aber keinesfalls besser als auf dem Mega Drive. Die Jump'n'Run-Passagen sind schlicht gemachte Kopien bekannter Vorbilder und bedienen sich z.B. hem-

mungslos beim vierten und dritten Teil der "Mario"-Saga. Die Grafik verdient bestenfalls das Prädikat "nett" — die fähige Hardware wird nicht ausgenutzt. Nur der Sound überzeugt durch flotte Rythmen. Was soll also die Springerei: Besitzt Ihr schon Super Mario World, könnt Ihr getrost auf den magischen Troll verzichten, alle anderen können ja mal ein Probespielchen wagen.

MAGICAL TROLL SUPER NINTENDO

SPIELETTYP:

HERSTELLER: Pony Canyon

TESTVERSION VON: Traumfabrik

ANZAHL DER SPIELER: 1

FEATURES: Continue, Soundmenü

GEEIGNET FÜR: Einsteiger und Fortgeschrittene

CA.-PREIS: 130 Mark

56%
GRAFIK
68%
MUSIK
43%
SOUNDEFFEKTE
52% SPIELSPASS

ROLLER-COASTER MARBLE MADNESS



Die schwarze Kugel macht Euch das Leben schwer

Auf geht's zur fröhlichen Kugelerei: Das Game Gear wird nach Mega Drive und Master System, NES und Game Boy als letztes System mit einer Umsetzung des Kugelklassikers beehrt. Das klassische Spielprinzip ist denkbar einfach: Durch sechs 3-D-Levels will eine kleine Murmel an allerlei Feinden vorbei und über Rampen und Abgründen ins Ziel gesteuert werden. Spezielle Gags wie Katapulte, Eisflächen und Murmelsauger pepen das in Pseudo-3-D-Perspektive gezeigte Geschehen auf. Wird's mal brenzlig und rollt die Kugel in den Abgrund oder wird verschluckt, winkt ein unbegrenzter Vorrat an Ersatzkugeln; Ihr müßt jedoch ein paar Sekunden Verzögerung in Kauf nehmen. So macht Euch einzig das Zeitlimit meist einen Strich durch die Rechnung: Je schneller ein Level durchrollt wurde, desto mehr Zeit bekommt Ihr für den darauffolgenden spendiert.

geht so

Leider wurde auch bei dieser Version der Wunsch nach einem Zwei-Spieler-Modus nicht erhört. Gehört Marble Madness zu den Spaßklassikern der 80er Jahre, bieten die paar Levels in den 90ern klar zu wenig. Geübte Spieler werden den Roller nach spätestens einem Tag durchgespielt haben — etwas mehr Levels fürs Geld wäre wünschenswert gewesen. Sound und Grafik sind

zweckmäßig und durchgehend wohlgelungen, nutzen aber die Game-Gear-Hardware bei weitem nicht aus. Allen potentiellen Käufern sei ein Anspielen empfohlen, denn die sensible Steuerung ist nicht jedermanns Sache und machen das eigentlich narrensichere Spielprinzip zu einer gewöhnungsbedürftigen Angelegenheit.

JULIAN EGGBRECHT

MARBLE MADNESS GAME GEAR

SPIELETTYP:

HERSTELLER: Domark

TESTVERSION VON: Domark

ANZAHL DER SPIELER: 1

FEATURES: Soundmenü, 3 Schwierigkeitsgrade, 2 Steuervarianten, High-Score-Liste

GEEIGNET FÜR: Fortgeschrittene und Profis

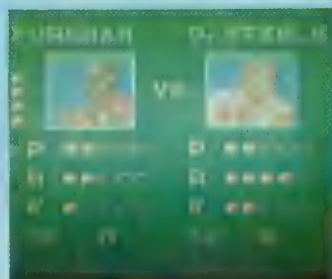
CA.-PREIS: 80 Mark

68%
GRAFIK
53%
MUSIK
42%
SOUNDEFFEKTE
61% SPIELSPASS

PAUSENBURGER INBEGRIFFEN GEORGE FOREMAN'S KO BOXING

Beulen pflastern seinen Weg: Anfang der siebziger Jahre boxte George Foreman erfolgreich um Champion-Titel, zog sich dann ein Jahrzehnt vom Sport zurück und startete in den Achtzigern sein Comeback. Heute kloppt er immer noch und kümmert sich nebenher um obdachlose Straßenkinder. Für die Amerikaner ist er ein Held — hierzulande kennen ihn nur die Sparringfans. Bei "George Foreman's KO Boxing" steigt Ihr in den schweißgetränkten Shorts der Boxlegende in den Ring. Vor jedem Schlagabtausch entscheidet Ihr Euch für einen gedrosselten (slow) oder schnellen (fast) Kampfverlauf. Danach bekommt Ihr den anstehenden Gegner zu Gesicht. Ein Indikator zeigt Euch die Stärken und Schwächen von George und seinem Gegenüber an. Fünf Power-Punkte sind jeweils das Maximum für Schlagstärke, Erholung und Beweglichkeit. Um den von Level zu Level schlagkräftiger werdenden Kontrahenten Paroli zu bie-

ten, gibt es nach jedem gewonnenen Kampf Power-Punkte zum "Nachfüllen". Damit könnt Ihr George ganz individuell und Eurem Ideal entsprechend aufrüsten. Neben den Stan-



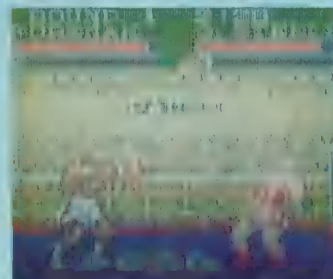
Für die Power-Punkte bekommt Ihr auch Superpunches



Knockout oder rappelt er sich wieder auf?

darddeckungen und -schlägen (ducken, nach hinten ausweichen, Körperhiebe und Rechts/Links-Kombinationen) gibt es einen Superpunch. Ähnlich einer Smartbombe oder einem Superschuß bei Ballerspielen wird George durch Knopfdruck energiebeladen, um dann seine ganze Kraft in einem einzigen Schlag auf den Gegner explodieren zu lassen. Wer danach noch steht, muß ein Gebiß aus Beton haben...

Zwischen den Runden nehmen die Boxer in ihren Ecken Platz. Während George einen seiner geliebten Hamburger verdrückt, erholen sich auf beiden Seiten die Energieanzeigen. Die Kämpfe dauern maximal zehn Runden und werden in jeder Pause



Ein Superpunch hat den Rivalen an die Seile "gepusht"



Bei wuchtigen Treffern fliegen Schweißtropfen

von der Jury bewertet. Gesellt sich ein ebenso boxbegeisterter Game-Gear-Besitzer zu Euch, dürft Ihr ihm die Fäuste via Link-Kabel ins Gesicht fliegen lassen.

geht so

Oft landen Umsetzungen, für die berühmte Sportgrößen ihren Namen spendieren, auf den hinteren Rängen der Wertungslisten. "George Foreman's KO Boxing" ist zumindest in der Lage, sich bis ins Mittelfeld durchzuboxen. Der Spieler wird zwar mit wenigen Schlag- und Deckungsvarianten in den Ring gestoßen, blickt aber schnell durch und weiß sich nach kurzer Eingewöhnung seiner Rivalen zu erwehren. Besonderheiten wie frei verteilbare Power-Punkte oder der Powerpunch helfen auf dem Weg zum nächsthöheren Kontrahenten. Grafisch und technisch haben sich die Programmierer nicht überschlagen, aber doch ausreichend solide gewerkelt. Die Soundkulisse ist spartanisch und unauffällig, nervt aber nicht. Schade, daß man die Gegner weder anwählen, noch mittels Paßwort überspringen darf. Boxfreunde erhalten mit "George Foreman's Boxing" eine solide Umsetzung für unterwegs und zu Hause.

MICHAEL PAUL



Der zweite Gegner teilt schon kräftiger aus: Ein unerwarteter Haken läßt George abheben.

GEORGE FOREMAN'S KO BOXING GAME GEAR

SPIELETTYP:   

HERSTELLER: Flying Edge

TESTVERSION VON: Theo Kranz

ANZAHL DER SPIELER: 1 bis 2

FEATURES: Continue, 2 Schwierigkeitsgrade

GEEIGNET FÜR: Einsteiger und Fortgeschrittene

CA.-PREIS: 80 Mark

62%
GRAFIK
47%
MUSIK

56%
SOUNDEFFEKTE

59% SPIELSPASS

HANDLICHER HUBSCHRAUBER

STEEL TALONS

Mit "Steel Talons", den stählernen Klauen, hat Atari den ersten Hubschraubersimulator fürs Lynx herausgebracht. In der Umsetzung des gleichnamigen Spielautomaten steuert Ihr Euren Kampfhubschrauber durch verschiedene Missionen mit steigender Schwierigkeit, d.h. unterschiedliche Gebiete mit immer stärker ausgerüsteter Feindeschar. Flakgeschütze, Panzer, feindliche Hubschrauber, Treibstofftanks und Mannschaftsgebäude stehen u.a. auf Eurer Abschußliste. Euren "Chopper" seht Ihr im Einsatz von schräg hinten, die Kombination "Option 1 + B" versetzt Euch ins Cockpit oder von dort wieder in die Außenposition. Die Landschaft setzt sich dreidimensional aus Polygonen zusammen. Während eines Feindflugs sind Fluggeschwindigkeit und -höhe sowie ein Kompaß eingeblendet. Die Bordkanone feuert Ihr mit "A" ab, zielsuchende Raketen werden mit "Option 2" ausgelinkt. Ungesteuerte Raketen schickt Ihr mit "Option 2 + B" dem Feind entgegen. Mit Raketen solltet Ihr sparsam umgehen, da ihre Anzahl begrenzt ist. Steu-

ert Ihr nach oben, beschleunigt der Helikopter, eine Steuereckreuzbewegung nach unten bremst ihn ab und ermöglicht sogar Rückwärtsflug. Um an Höhe zu gewinnen, benutzt Ihr die Tastenkombination "Oben + B", Sink-

flug und Landung wird mit "Unten + B" eingeleitet. Haltet Ihr im Flug "Option 1" gedrückt, erscheint erst das gewählte Ziel und dann eine Übersichtskarte Eures Einsatzgebietes mit den Positionen der restlichen Feinde. Habt Ihr ein Gebiet von jeglicher feindlicher Präsenz befreit, gilt die Mission noch lange nicht als gelungen; ein knallhartes Flugzeitlimit ist zu unterbieten. Wart Ihr zu langsam, kommt Ihr zwar trotzdem ins nächste Krisengebiet, die Mission wird jedoch mit einem "Fail" abgehackt und kann erneut angewählt werden. Vor dem Einsatz könnt Ihr Euch aussuchen, ob Ihr erst im Trainingsmodus ein paar Flugstunden nehmt oder mit richtigen Missionen beginnt.



Im Training lernt Ihr, durch Tore zu manövrieren



Hilfe, hier wird ja scharf geschossen!



Das ausgesuchte Ziel wird mit "Option 1" groß dargestellt



Leider ist das Geschehen sehr kontrastarm

gut

Die Farbwahl ist bei "Steel Talons" leider mißlungen. Zwar ist das Geschehen schön bunt und relativ flott, aber durch ähnliche Helligkeitwerte sehr kontrastarm. Der blaue Helikopter hebt sich vom Untergrund noch ganz gut ab, Feinde erkennt Ihr jedoch erst, wenn Euer Zielradar sie mit einem Fadenkreuz markiert hat. Ob das gegnerische Objekt bewaffnet ist (Zerstörung über Distanz per Rakete) oder nicht (Zerstörung mit Bordkanone, um Raketen zu sparen), ist nur über "Option 1" zu ermitteln. Leider sind auch Flugmanöverkombinationen wie gleichzeitiges Steigen und Abbremsen nicht möglich. Muß bei Höchstgeschwindigkeit ermittelt werden, ob die beige Fläche voraus ein flaches Feld oder ein gefährlicher Berg ist, addieren sich schlechte Erkennbarkeit und beschränktes Manövriervermögen zu einer sehr crashträchtigen Situation. Trotz der gewöhnungsbedürftigen Steuerung gehört die Kampfhubschraubersimulation spielerisch und technisch in die angehende Spitzenklasse — könnte man die Objekte auf dem Bildschirm besser erkennen, hätte Steel Talons die Konkurrenz am Himmel überflügelt.

JAN BARYSCH



Der Flug durch enge Canyons ist durch die flotte 3-D-Grafik ganz besonders reizvoll

STEEL TALONS
LYNX

SPIELETTYP:



HERSTELLER: Atari

TESTVERSION VON: Atari

ANZAHL DER SPIELER: 1

FEATURES: Levelwahl, High-Score-Liste

GEEIGNET FÜR: Fortgeschrittene und Profis

CA.-PREIS: 80 Mark

55%

GRAFIK

37%

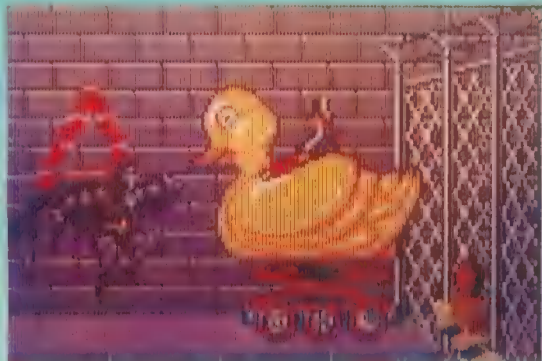
MUSIK

30%

SOUNDEFFEKTE

65% SPIELSPASS

LAHME FLATTER BATMAN RETURNS



Der Pinguin muß als Obermütz herhalten

Er ist wieder da; Master Bruce hat zum Schuhlöffel gegriffen und sich in seine neckischen Strumpfhosen gezwängt. Nur noch das hautenge Trikot mit dem Bat-Emblem auf der Brust angezogen, den verstaubten Umhang lässig über die Schultern geworfen und das Fledermauskappi ausgesetzt, schon kann der Kampf gegen die falsche Seite des Gesetzes wieder aufgenommen werden. In guter alter Beat'em-Up-Manier wird vorwiegend von links nach rechts gewetzt und jedem Unhold, der seine Nasespitze auf dem Spielfeld blicken läßt eins auf die Mütze geklopft. Die Aktionsvielfalt ist mit Schlagen (Knopf "A" maltretieren), Springen (Knopf "B" drücken) und Bat-Bumerang-Werfen (erst "Option 1" dann "A" drücken) schon erklärt. Aufzusammeln sind Lebensenergie, Bat-Bumerangs und ein ominöses Elexier.

na ja

Die Fortsetzung der Batman-Spiele ist auf dem Game Boy weit besser gelungen als fürs Lynx. Die vorliegende Atari-Version hat mit der Nintendo-Ausgabe soviel gemeinsam wie eine gemeine Stubenfliege mit einem Kolibri: Wenig Animationsphasen, kein Bat-Seil, kein akrobatisches Von-Wand-zu-Wand-Springen sowie ständig nachwachsende, blödsinnige und unfaire Feinde. Die

Steuerung ist matschig und kaum durchdacht. Warum muß man auf "Option 1" drücken, um vom Schlag auf den Bumerangwurf umzuschalten, bevor das Bat-Geschoß endlich durch die Luft flitzt? Selbst für ein Prügel-spiel ist mir der Spielsinn zu dünn ausgefallen. Positiv sind nur die nette Grafik und die hübsche Flugrolle beim Sprung aus dem Laufschrift. **JAN BARYSCH**

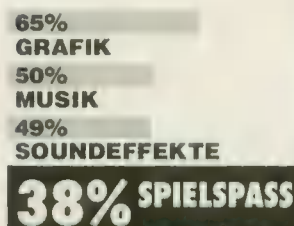
BATMAN RETURNS LYNX

SPIELETTYP:

HERSTELLER: Atari
TESTVERSION VON: Atari

ANZAHL DER SPIELER: 1
FEATURES: -

GEEIGNET FÜR: Fortgeschrittene und Profis
CA.-PREIS: 90 Mark



SPIEL OHNE SCHATTEN SHADOW OF THE BEAST



Ist das Rätsel gelöst, geht's in den Brunnen

Die englische "Shadow of the Beast" war ein Renner auf allen Heimcomputern — doch angesichts des dünnen Spielprinzips wußte keiner so recht warum. Da der Name jedoch global bekannt war, erstand auch Atari die Lizenzrechte am Spiel. Die Lynx-Entwickler waren fleißig und bastelten für "ihr" Handheld eine neugestaltete Version.

Ihr seid von einem Zauberer in das Beast verwandelt worden und kämpft Euch nun durch mehrere Level bis in sein Schloß vor; mit etwas Glück könnt Ihr dort den Zauberer dazu überreden, Euch wieder in Eure menschliche Gestalt zurückzuverwandeln. Anfangs rennt Ihr nur nach links oder rechts und schwingt eine starke Rechte, die die meisten Gegner mit einem Schlag zerschmettert. Spielt Ihr geschickt und aufmerksam, findet Ihr nicht nur Extrawaffen, sondern auch kleine Logikpuzzles im "Bringt den Gegenstand X nach Y"-Stil. Sind Endgegner und Rätsel geschafft, betretet Ihr unterirdische, in alle Richtungen scrollende Höhlen, in denen vor allem Hüpfen und Springen gefragt ist.

gut

Bot die Mega-Drive-Version des flachbrüstigen Vorbilds ein Bild des Grauens, überrascht uns Atari mit der bis heute besten Variante von "Shadow of the Beast". Das Modul bietet nicht

nur famose Grafiken und feine Technik (z.B. wird ruckelfreies Scrolling auf mehreren Ebenen gezeigt), sondern verblüfft auch durch ein gut spielbares Grundprinzip, das mit allerlei kleinen Rätseln garniert wurde. Sucht Ihr auf dem Lynx nach einem guten Hüpfabenteuer, seid Ihr mit Shadow of the Beast sehr gut bedient. **JULIAN EGGBRECHT**

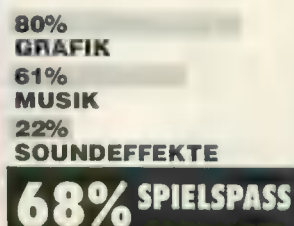
SHADOW OF THE BEAST LYNX

SPIELETTYP:

HERSTELLER: Atari
TESTVERSION VON: Atari

ANZAHL DER SPIELER: 1
FEATURES: Continue

GEEIGNET FÜR: Fortgeschrittene und Profis
CA.-PREIS: 80 Mark



HIGH-TECH- ECKE

DAS GESETZ DER ZEIT

Auch die überall gleich ablaufende Zeit ist in Deutschland per Gesetz festgelegt. Für Leute, denen eine Quarzuhr, die in 400 Jahren eine Sekunde falsch geht, noch nicht genau genug ist, hat die Firma Junghans Wand-, Stand- und Armbanduhren entwickelt, die sich nach dem "gesetzlichen" Funksignal der Atomuhr in der physikalisch-technischen Bundesanstalt in Braunschweig richten. Gesetzlich-wissenschaftlich ist eine Sekunde wie folgt definiert:

Die Sekunde ist das 9 192 631 770-fache der Periodendauer, die dem Übergang zwischen beiden Hyperfeinstrukturniveaus des Grundzustandes des Atoms des Nuklids ^{133}Cs entsprechenden Strahlung. Auf deutsch heißt das soviel wie: Ein Caesiumatom strahlt am stärksten, wenn es 9 192 631 770-mal in der Sekunde schwingt. Eine Quarzfrequenz von eben diesen 9,192 Gigahertz



wird also auf Caesiumatome losgelassen. Ist die Frequenz 100prozentig genau, strahlen die Caesiumatome lustig vor sich hin; nimmt die Strahlung ab, wird die Quarzfrequenz automatisch nachgeregelt. So wird diese Frequenz immer genau gehalten und daraus die Sekunde exakt errechnet. Die ultragenauere Caesiumuhr in Braunschweig ist allerdings nur der Wächter über drei weitere Caesiumuhren (dreifach genäht hält besser), die in Mainflingen bei Frankfurt die eigentliche "gesetzliche" Zeitinformation erzeugen und über einen Langwellensender auf einer Frequenz von 77,5 kHz in den Äther abstrahlen. In einer Minute werden alle Zeitinformationen wie Datum, Stunden und Minuten codiert übertragen. Die Funkuhren decodieren dieses Signal und stellen sich von alleine immer auf die richtige Zeit ein (selbstverständlich mit automatischer Sommerzeitumstellung). Junghans bietet ca. 20 verschiedene Funkuhren von edelsteinbesetzten Damenuhren über nüchterne Herrenchronometer im High-Tech-Design bis hin zu ordinären Weckern an. Von 130 bis 10 000 Mark ist für jeden Geldbeutel die passende Superzwiebel dabei. Sollte der Funkkontakt einmal ausfallen, laufen diese Funkuhren quartzgenau weiter und stellen sich sofort exakt, sobald das Zeitsignal wieder empfangen wird.



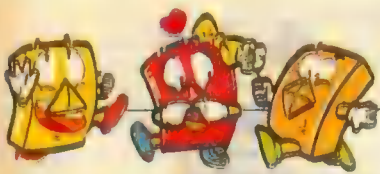
SCHÖN HANDLICH

Sharp hat ihrer Design- und Entwicklungsabteilung anscheinend ganz schön die Sporen gegeben. Das Ergebnis: Einzigartige Doppelobjektivtechnik im herrlich durchgestylten Gehäuse. Ich hab' ja in meiner Lehrzeit eine Menge schöner Videocameras gesehen, aber die VL-MX7S stellt sie alle in den Schatten. Auch die technische Ausstattung und die damit verbundenen filmerschen Möglichkeiten sind vom Feinsten: Das Zoomobjektiv vergrößert das gefilmte Geschehen stufenlos bis auf das Zwölfwache, die Weitwinkellinse ermöglicht einen Sichtwinkel bis 62 Grad. Um beide Objektive gleichzeitig nutzen zu können, ist der Camcorder mit zwei Aufnahmechips ausgerüstet. Bild-im-Bild-Arrangements sind damit schon beim Aufnehmen möglich. Damit dem Videofilmer auch ja nichts entgeht, zeichnet die VL-MX7S sogar bei einer Schummerbeleuchtung von mickrigen drei Lux noch einwandfrei auf. Um das Maß voll zu machen, packt der Video-8-Recorder zum Bild dank eingebautem Stereomikrofon astreinen Hi-Fi-Stereo-Ton aufs Band und läßt das Bild im Farbsucher wie in Wirklichkeit erscheinen.



FLACHMANN

Mit dem Discman D-J50 hat Sony den flachsten CD-Player der Welt entwickelt. Kaum größer als eine CD-Hülle, enthält der Winzling doch alle Ausstattungsmerkmale seiner größeren Kollegen: Timer, Speicherplatz für 20 freiprogrammierbare Titel, diverse Wiederholfunktionen und Restzeitanzeige. Betreiben könnt Ihr ihn mit dem beiliegenden 6-V-Netzteil, mit zwei Mignonzellen oder mit dem zum Gerät gehörenden Akku. Ansonsten werden noch eine Schutztasche und ein High-Tech-Ultraleichtkopfhörer mitgeliefert. Die CD-Aufnahme des D-J50 ist mit einem raffinierten Kugelklemmechanismus ausgestattet, so daß die CD selbst bei einem Kopfstand des Gerätes einwandfrei läuft. Leider muß man für so ausgefeilte Mikrotechnologie heftig löhnen: Für knapp 1000 Mark könnt Ihr den D-J50 mit nach Hause nehmen.



BRAIN-STORMING

Knobel dir einen: Auf den folgenden Seiten lassen wir alle wichtigen Tüftel- und Logikspielchen Revue passieren, wagen einen Blick in ihre Geschichte und picken die Highlights heraus.

Worin liegt der besondere Reiz eines Tüftel- oder Denkspiels? Suchtsymptome von Spielern sind in diesem Genre mit am häufigsten anzutreffen. Beispiele dafür sind das Brettspiel "Go" und der Megahit "Tetris". Die Klassiker kommen mit sehr wenig Regeln und Spielmaterial aus, können aber so mit Variantenreichtum, Spielwitz und Denktiefe aufwarten, die wesentlich aufwendigere Programme nicht bieten. Da die Grübelmodule besonders auf Handhelds viele Anhänger haben, werden zusätzliche Anforderungen an die Erfinder gestellt. Die Knochelei muß optisch übersichtlich sein und vom Start weg Rätselfreude bieten. Der meiste Spielspaß kommt bei wohlproportionierten Grübelhäppchen auf, die in Etappen gelöst werden. Positiv wirken sich Batterie, Paßwort oder Levelwahl aus. Wir stellen auf den folgenden Seiten alle wichtigen Tüftelspiele vor. Die Klassiker **Shanghai**, **Tetris** und **Sokoban/Boxxle** werden besonders gewürdigt, den beiden Brettspiel-Boliden **Go** und **Schach** widmen wir ebenfalls einige Absätze.

STEPHAN ENGELHART

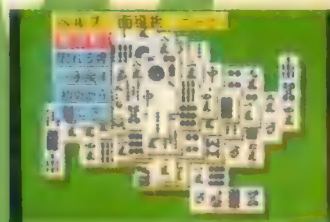
SHANGHAI

3-D-Memory mit offenen

Karten: Aus einer Steinpyramide müßt Ihr immer zwei gleiche Teile wegnehmen. Allerdings darf ein Element nur nach links oder rechts herausgezogen werden und es muß frei liegen. Dies sind die einfachen Spielregeln, die einen Tüftelspaß mit höchster Suchtgefahr ergeben. Durch die Einfachheit finden auch weniger begnadete Joypad-Piloten schnell Zugang in die Videospielewelt. Außer den blutigen Anfängern können sich auch Profis nicht dem Reiz dieses Spiels entziehen. Man kramt es immer wieder aus dem Modulschrank hervor.

Back to the roots: Shanghai wird mit Mah-Jongg-Steinen gespielt. Dieses Gesellschaftsspiel, bei dem Kom-

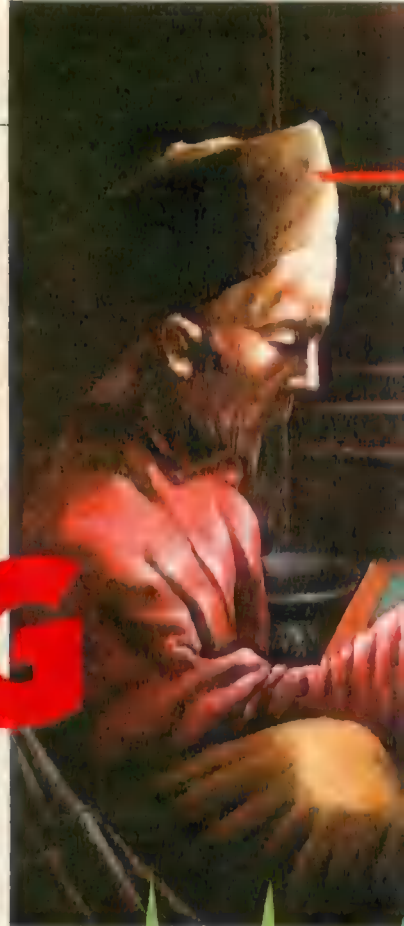
binationsfähigkeit und etwas Glück gefordert sind, wurde vermutlich schon zur Zeit der Shang-Dynastie (ca. 2000 vor Christus) gespielt. Wer ein entsprechendes Brettspiel zu Hause hat, kann sich auch Shanghai widmen, wenn ihn seine Konsole im Stich läßt. Mah-Jongg ist eine Mischung aus Rommé und Domino und wird zu viert gespielt. Zuerst baut man eine Mauer auf, die dann reihum abgetragen wird. Um das Spiel zu gewinnen, muß man vier verschiedene Steinchen-Kombinationen sammeln.



Shanghai 2 auf dem PC-Engine-CD-ROM



Shanghai auf dem Lynx



Sega Chess auf dem Master System bietet sowohl 2-D-, als auch 3-D-Perspektiven

SCHACH

Das Spiel der Könige: Für fast jedes Videospiel gibt es mittlerweile mindestens ein Schachmodul. Die Regeln dürfte fast jeder beherrschen. Alle elektronischen Schachspiele bieten sich als alternativer Spielpartner mit unterschiedlichen Spielstärken an. Außerdem verfügen die meisten über einen Modus, um das Brett zu editieren und Mattprobleme zu lösen.

Back to the roots: Außer dem uns bekannten Internationalen Schach gibt es auch noch Chinesisches (shiang-chi = "Das Elefanten-Spiel"), Japanisches (Shogi), Thailändisches, Indisches und Koreanisches Schach. Im ersten Jahrtausend brachten die Araber Schach zu uns, wahrschein-



lich aus Indien importiert. Es ist leider nicht möglich, den genauen Ursprung festzustellen. Man kann aber nicht ausschließen, daß auch Schach aus China stammt. Gesichert ist, daß im Jahre 1497 in Italien das erste Schachbuch (Internationales Schach) herausgegeben wurde.

Sowohl shiang-chi als auch Shogi sind in ihren Ursprungsländern sehr verbreitet. Deswegen werden in Zukunft wohl auch Modulspielpartner für diese Schachvarianten erscheinen. Auf Homecomputern werden diese schon angeboten.

GO

Einfacher geht's nimmer:

Abwechselnd werden schwarze bzw. weiße Steine auf die Schnittpunkte eines Rasters gesetzt. Dabei müssen Gebiete eingekreist oder gegnerische Steine geschlagen werden. Die Regeln sind relativ einfach, lassen aber unglaublich komplexe Taktiken zu. Verglichen mit Schachspielen gibt es bis jetzt kein besonders spielstarkes Go-Programm. Nach einem halben Jahr üben schlägt man auch den stärksten Computer. Go ist einer der letzten Bastionen des menschlichen Geistes. Auf dem Game Boy gibt es eine gut gemachte Problemsammlung mit einhundert Aufgaben. Diese ist allerdings nur als Japanimport erhältlich. Langfristig werden wahrscheinlich richtige Modulspielpartner erscheinen.

Back to the roots: Das älteste Brettspiel der Welt wurde in China vor 4000 Jahren zum ersten Mal gespielt. Über Korea kam es nach Japan und wurde dort zum "japanischen Brettspiel mit zwei Buchslaben", das immer in Kreuzworträtseln gefragt ist. In den vier großen Schulen zur Zeit des Shogunats wurde damit begonnen, das Spiel systematisch zu erforschen. Schüler traten im zarten Vorschulalter in diese Schulen ein, um ihr Leben Go zu widmen. Der stärkste Spieler des Landes wurde "Minister für das Go" und somit zu einer Person mit politischem Einfluß. Heute noch hat Go einen ungeheuer hohen Stellenwert in Japan. Die besten Profispieler können es durchaus zu Preisgeld-Millionären bringen. Erst in der letzten Dekade haben es chinesische Spieler geschafft, zu den japanischen Ausnahmespielern aufzuschließen. In anderen Ländern gibt es kaum Profis. Momentan versucht ein Deutscher, in Japan die Promotion zum ersten Profi-Dan zu erreichen. Leider finden nur wenige Europäer Zugang zu diesem Spiel, da der Einstieg schwerer fällt als bei Schach und die im Handel erhältlichen Go-Spiele eine ungenügende Anleitung enthalten.

TETRIS

Der Mega-Hochstapler:

Vom Klötzchen-Schicht-Programm aus der ehemaligen UdSSR gibt es zweifellos die meisten Clones. Außerdem hat es, zusammen mit dem Game Boy verkauft, sehr zum Er-



Tetris auf einem Personalcomputer

folg des Handhelds beigetragen. Es gibt in Deutschland bestimmt genauso viel Leute, die Tetris kennen, wie Mario-Spieler.

Verschiedene, aus je vier Quadraten zusammengesetzte Spielsteine fallen in einen zylinderförmigen Schacht. Diese könnt Ihr drehen oder nach links und rechts bewegen, bevor sie sich am unteren Ende stapeln. So füllt sich langsam die Puzzlegrube. Erreicht der Pegelstand den oberen Rand, ist das Spiel vorbei. Um das zu verhindern, müssen horizontal durchgehende Linien gebildet werden, die dann mit einem Tusch verschwinden und dafür Euer Punktekonto erhöhen. Außerdem hat Tetris auf dem Game Boy einen genialen Zwei-Spieler-Modus. Es geht darum, wer zuerst eine bestimmte Anzahl horizontaler Linien abräumt. Löscht man selber

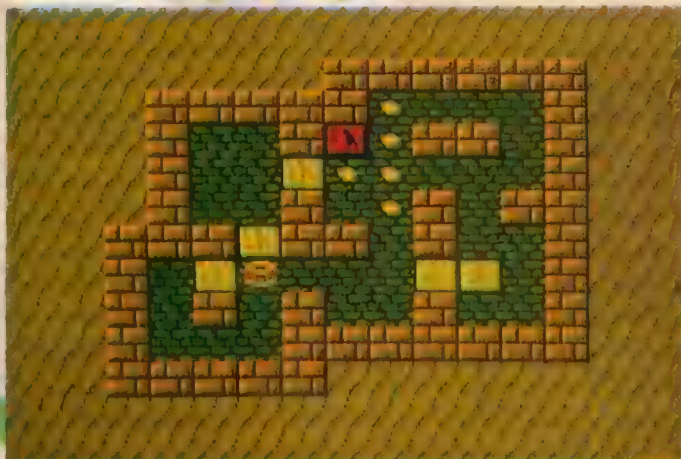
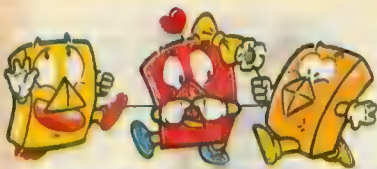
mehrere Linien auf einmal, werden beim Gegenspieler einige zu addiert.

Back to the roots: Für Insider ist dieser Titel unzertrennlich mit den Namen A. Pajitnov und V. Gerasimov verbunden. Die Urversion von 1986 lief auf allen PCs. Sie spielte sich auf einem popeligen Steinzeit-PC, den niemand mehr als Türstopper verwenden würde, genauso gut und schnell wie auf einem 486er mit 33 MHz. Verglichen mit diesem farnosen Spiel wirkten die millionenschweren westlichen Softwareneheiten ziemlich kümmerlich. Jeder versuchte, auf den Erfolgsschritt aufzuspringen. Die einen produzierten mehr oder minder dreiste Clones, andere versuchten, in die gleiche Kerbe zu schlagen. Puzznic, Klax, Quarth und Blockout sind die originelleren Varianten.

SOKOBAN/BOXXLE

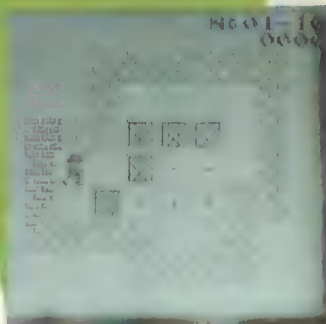
Der Lagerarbeiter: Selten war Kistenwuchten so kompliziert. In labyrinthartig verwinkelten Lagerhallen, die Ihr aus der Vogelperspektive seht, müssen Kisten an einen bestimmten Punkt geschoben werden. Da diese Behälter ziemlich schwer sind, können sie nicht mehr zurückgezogen, sondern nur vorangeschoben werden. Gemeinerweise passiert es sehr schnell, daß eine Kiste am Rand festgeschoben wird, Ihr Euch den Weg versperrt oder einfach die falsche Taktik gewählt habt. Über einhundert verschiedene Levels wollen aufgeräumt werden. Die höheren Spielstufen dauern auch mal eine halbe Stunde, so verschachtelt ist der Aufbau. Eine höchst originelle Spielidee und somit ist "Sokoban" (auf dem Game Boy heißt es "Boxxle") zu Recht einer der drei großen Klassiker.





Sokoban auf dem Mega Drive

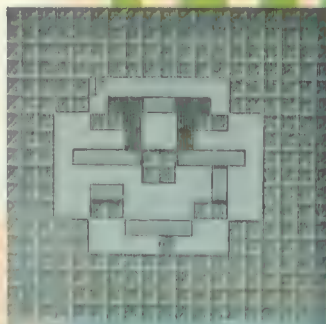
Back to the roots: Stimmt es, daß Sokoban von einem chinesischen Lagerarbeiter erfunden wurde? War es doch ein amerikanischer Programmierer beim Wegschaffen der Müllberge der Fast-Food-Verpackungen, der die genialste Idee hatte? Wurde dieses Spiel schon im alten Ägypten beim Pyramidenbau von den Pharaonen gespielt? Wurde es auf einem Pariser Parkplatz beim praktischen Anwenden der französischen Ausparkmethode entdeckt? Vermutungen über Vermutungen, aber die Wahrheit wird immer im Dunkeln bleiben. Fest steht nur, daß "Sokoban" Anfang der 80er Jahre zum ersten Mal als "Independant"-Produktion auf PCs gespielt wurde.



Sokoban ist als Boxxle auf dem Game Boy bekannt

A-MAZING TATER

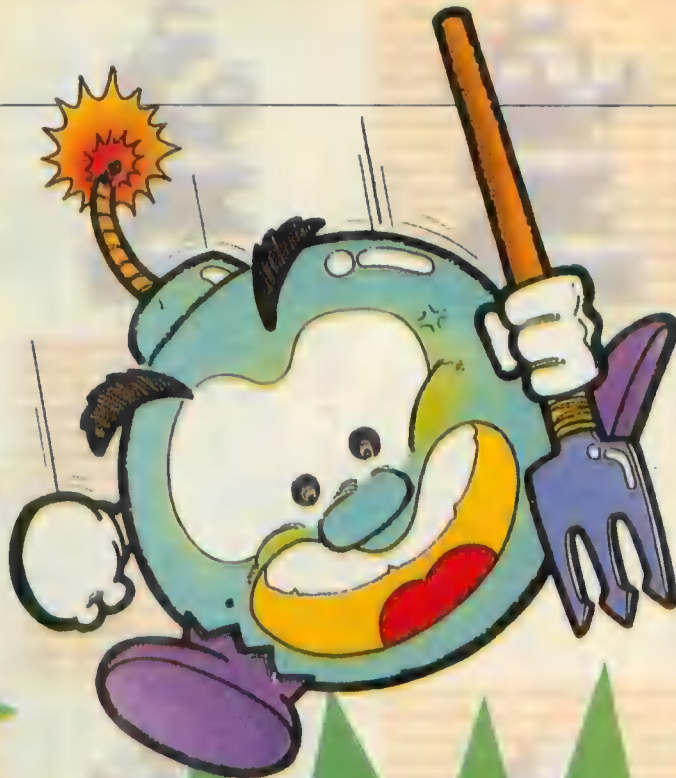
Dieses Importmodul ist der Nachfolger von "Kwirk". Obwohl sich Innovationen in Grenzen halten, bleibt es doch ein herausragendes Modul. Eine wenig spektakuläre Neuerung ist die Mutation der Tüfteltomate zur Knobelkartoffel. Etwas gehaltvoller sind der Lernmodus und einige über eine Rahmenhandlung verbundene Levels. Leider zur Zeit nur als US-Import verfügbar.



A-Mazing Tater auf dem Game Boy

BLOCKOUT

Stichwort "Tetris"-Ableger. Ihr blickt von oben in einen Schacht, der in 3-D-Perspektive dargestellt ist. Je nach Schwierigkeitsgrad schweben mehr oder minder komplexe geome-

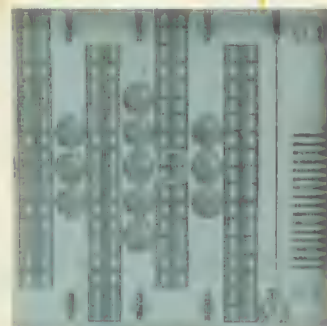


Blockout auf dem Lynx

trische Gebilde Richtung Boden; das heißt, sie werden kleiner. Die Spielsteine könnt Ihr mittels Tastendruck um drei Achsen rotieren. Bevor sie am Grund aufkommen, müßt Ihr sie so ausrichten, daß sie eine letztlich geschlossene Bodenfläche ergeben. Es ist ziemlich schwierig, das Drehen der komplizierten Formen in den Griff zu bekommen. Die Einspielzeit ist erheblich länger als bei Tetris. Wer nicht ein sehr ausgeprägtes räumliches Vorstellungsvermögen oder einige Tetris-Trainingstunden hinter sich hat, braucht etwas Zeit, sich zurechtzufinden. Auf dem Mega Drive wird der Bildschirm im Zwei-Spieler-Modus in der Mitte geteilt, und beide können gleichzeitig gegeneinander Klötze stapeln.

BRAIN BENDER

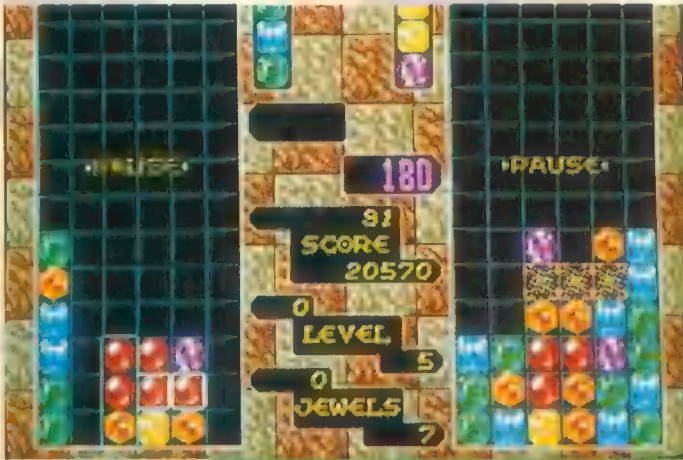
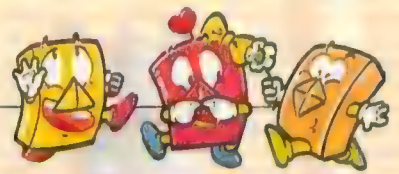
Ein ähnliches Spiel gab es zwar schon auf dem Atari ST, aber für Konsolen ist es eine absolute Neuheit. Die Grundidee ist recht einfach: Ein Laserstrahl muß so abgelenkt werden,



Brain Bender auf dem Game Boy

daß er alle am Bildschirm befindlichen Luftballons zum Platzen bringt. Hauptsächlich durch Drehen von Spiegeln wird das polarisierte Licht ins Ziel gelenkt. Allerdings machen Hindernisse ("Einbahnstraßen", Schalter und Teleporter) die Aufgabe zu einem ziemlich kniffligen Unterfangen. Die Steuerung ist mies, die Grafik mäßig und das ganze Spiel nicht so berauschend. Game-Boy-Besitzer können auf diese Tüftelei verzichten.

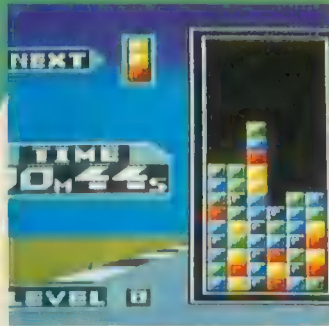




Columns auf dem Mega Drive

COLUMNS

Dieses Spiel ist ebenfalls deutlich von Tetris inspiriert. Wie beim Vorbild seht Ihr einen Schacht von der Seite. Von oben fallen Spielsteine in Richtung unterer Bildschirmrand. Sie setzen sich aus drei verschiedenfarbigen, übereinander gestapelten Quadraten zusammen. Auf Knopfdruck wechselt Ihr die Farben durch. Natürlich kann auch, wie bei Tetris, das Fallverhalten gesteuert werden. Stoßen



Columns auf dem Master System



drei gleichfarbige Segmente aneinander, egal ob waagrecht senkrecht oder diagonal, verschwindet diese Reihe. Dank der zahlreichen Abräummöglichkeiten ergeben sich umfangreiche Kettenreaktionen. Dieser oft überraschende Kahlschlag senkt den Koeffizienten.

DR. MARIO

Selbst Mario schreckt nicht davor zurück, bei Tetris abzukupfern. Das will schon was heißen, denn sonst sind die Spielermacher aus dem Land der aufgehenden Sonne um kreative Spielideen nicht verlegen. Dieses Mal purzeln Vitaminpillen in ein Glas mit



SEGA MEGA DRIVE

Grundgerät deutsch	279,-
Grundgerät deutsch mit Sonic	329,-
Joypad	49,-
Japan Adapter	35,-
150 Titel lieferbar	
Abrahams Battle Tank	109,-
Arch Rival	99,-
Robinson's Basketball	119,-
Desert Strike	109,-
Devilish	99,-
Dragons Fury	109,-
Double Dragon 2	99,-
EA - Hockey	99,-
Ernest Evans	119,-
Ferrari GP	109,-
Fighting Master	99,-
F 22 Interceptor	99,-
Gynoug	59,-
Joe Montana	119,-
John Madden 92	99,-
Kid Chameleon	115,-
Krusty's Fun House	109,-
Marble Madness	99,-
Megapannel	39,-
Mercs 2	89,-
Mickey Mouse	79,-
Midnight Resistance	59,-
Musha Aleste	99,-
Olympic Gold	109,-
Paperboy	99,-

SUPER NES

Super NES incl. Mario	529,-
Super NES	329,-
Super Scope	149,-
Birdie Rush	129,-
Chessmaster	99,-
F-Zero	129,-
Final Fight	129,-
Formation Soccer	139,-
Final Fantasy	139,-
Krusty's Fun House	129,-
Paperboy 2	119,-
PGA Tour Golf	139,-
Soul Blader	119,-
Smash TV	119,-
Street Fighter 2	159,-
Super Aleste	149,-
Super Battle Tank	129,-
Super Ghouls'n Ghosts	129,-
Top Gear	129,-
WWF Wrestling	129,-
Zelda 3	139,-

GAME BOY

Game Boy	149,-
Batterieset	69,-
Adventure Island	69,-
Batman	69,-
Bubble Bobble	69,-
Duck Tales	59,-
Final Fantasy Adventure	79,-
Hook	69,-
Mega Man 2	69,-
Monopoly	75,-
NBA Basketball Challenge	69,-
Parodius	75,-
Prince of Persia	69,-
Sagaia	49,-
Spanky's Quest	69,-
Terminator	69,-
Tiny Toon	69,-
Track and Meet	69,-
Turn and Burn	69,-
Yoshi	69,-



NES

Adventure Island	109,-
Batman	99,-
Castlevania 3	119,-
Corvette ZR-1	109,-
Double Dragon	119,-
Dragon's Lair	79,-
Gremlins 2	99,-
Hunt for Red Oktober	109,-
Hyper Soccer	99,-
Joe und Mac	99,-
Little Nemo	79,-
Marble Madness	89,-
Mega Man 3	99,-
Mario	99,-
Star Tropics	99,-
Star Wars	109,-
Simpsons	109,-
Terminator 2	99,-
Time Lord	89,-
Track and Field Barcelona	109,-
Wizard and Warriors	109,-

Neo Geo

Grundgerät RGB	779,-
Baseballstars 2	329,-
Fatal Fury	299,-
Last Resort	329,-
Robo Army	299,-

Achtung! Achtung! Achtung! Achtung!
An- und Verkauf gebrauchten
Neo GeoSpielen. Immer gebrauchte Titel
auf Lager

Video- und Computerspiele

Herzogstraße 2, 8000 München 40

Tel. (0 89) 344 388 Fax (0 89) 344 377

Versand und Ladengeschäft. Versand per Nachnahme + 7,-

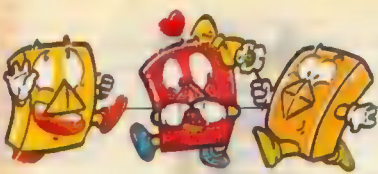
! HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT !

SEGA MEGA DRIVE

Pit Fighter	99,-
Phantasy Star 2	119,-
Robocod James Pond 2	99,-
Rolling Thunder	119,-
Slime World	89,-
Splatterhouse 2	109,-
Strider	69,-
Tazmania	109,-
Terminator	119,-
Tiger Hell	99,-
Warsong	119,-
Whip Rush	49,-
Wonderboy 3	49,-
Wonderboy 5	119,-

SEGA GAME GEAR

Grundgerät deutsch	289,-
TV Tuner	195,-
Netzteil (Original)	29,-
Batterie Pack	85,-
Master Gear Conv.	49,-
Carry All Deluxe	39,-
Aerial Assault	69,-
Ax Battler	69,-
Crystal Warrior	79,-
Devilish	79,-
George Foreman Boxing	75,-
Olympic Gold	75,-
Pengo	49,-
Spiderman	75,-



HATRIS

Wie der Titel vermuten läßt, geht es hier ähnlich wie in Tetris zu Werke. Diesmal müssen Hüte gestapelt werden. Ins Lager abtransportiert können sie allerdings nur dann werden, wenn fünf gleiche aufeinander ruhen. Erschwert wird der Sortiervorgang dadurch, daß alle Kopfbedeckungen paarweise nebeneinander angeschwebt kommen. Sobald ein Hut nicht mehr auf den Bildschirm paßt (das Tetris-Prinzip), ist Sense. Aus einer gut geklauten Idee kann ein hervorragendes Spiel werden.



Ishido auf dem Mega Drive



Klax auf dem Mega Drive und Lynx

damals geschickt die Anti-Drogen-Kampagne der US-Regierung genutzt bzw. unterstützt. Zum Spiel: Auf einem Förderband poltern Euch Quadrate entgegen. Ihr steuert einen Aufgabebehälter am Ende des Bandes, wo die Teile in die Tiefe purzeln würden. Bis zu fünf Stück könnt Ihr aufeinander stapeln, spätestens dann müßt Ihr das oberste in einer von fünf nebeneinanderliegenden Spalten ablegen. Habt Ihr mindestens drei gleichfarbige Blöcke horizontal, vertikal oder diagonal in den Spalten angeordnet (entspricht einem Klax), verschwinden diese. Um einen Level zu schaffen, müßt Ihr bestimmte Vorgaben erfüllen, wie zum Beispiel zehn normale Klaxe oder fünf diagonale Klaxe basteln.

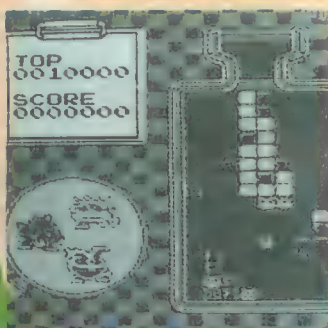
Mit acht grafisch stilvoll gestalteten Spielsätzen dürft Ihr Euch das Gehirn zermartern.

KLAX

Klax needs no drugs: Mit diesem Slogan erschien vor etlichen Jahren der gleichnamige Spielautomat. Nach dem Motto "Ich brauche keine Drogen, ich bin Klax-süchtig", wurde

ISHIDO

Neben Shanghai haben wir hier einen weiteren beschaulichen Vertreter des Tüffelgenres. Diesmal geht es nicht darum, Symbole abzutragen, sondern sie nach bestimmten Regeln auf einem Brett auszuliegen. Die einfache Vorschrift ist, daß nur Teile der gleichen Farbe oder des gleichen Musters nebeneinander ruhen dürfen.



Dr. Mario auf dem NES



Dr. Mario auf dem Game Boy

Bakterien, die es aufzulösen gilt. Die Bazillenkügel bestehen aus zwei verschiedenfarbigen Teilen. Schafft Ihr es, mit dem Joypad vier oder mehr davon in eine Reihe zu bekommen, löst diese sich auf. Ein Mario-würdiges, höchst kompetentes Grubbelmodul.

DER URSPRUNG DER LOGIK

Jahr 0 VSZ (Videospielezeit): Das digitale Leben beginnt. Es war einmal ein Spielhallenautomat namens "Pong": links ein Strich, rechts ein Strich; beide von je einem Spieler gesteuert. Auf dem Spielfeld flitzte ein Pixelball, der dem Prinzip Einfallswinkel gleich Ausfallswinkel gehorchte. Wer den Ball zuerst verfehlte, der sah das Punktekonto des Gegners um einen Zähler wachsen.

Jahr 5 VSZ: Eroberung des Wohnzimmers. Die Spielprogramme kriechen in den dunklen Arkaden und den Tiefen der Großrechner in das Licht des heimischen

Wohnzimmers — nicht selten beleuchtet vom Weihnachtsbaum. Mit dem Erscheinen des Atari VCS packt das "Pac-Man"-Fieber auch die Outsider. Das Videospiel wächst und gedeiht. Zahlreiche verschiedene Spielgenres entwickeln sich.

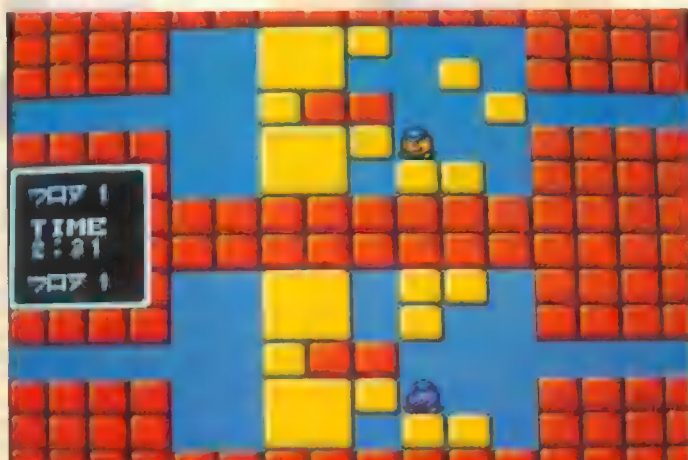
Jahr 10 VSZ: Erste Spuren von Tüftelelementen zeigen sich unter anderem bei "Mission Impossible" auf dem Commodore 64: Tonfolgen nachspielen und ein recht kompliziertes Puzzle. Auch die "Swordquest"-Reihe auf dem VCS enthält kleine Logikspielchen.

Jahr 12 VSZ: Der erste Denkspielklassiker erblickt die Welt der

Bits & Bytes. Shanghai auf dem Amiga-Computer fesselt Freaks und die restliche Familienbande.

Jahr 14 VSZ: Der Durchbruch. Etwas völlig Neues, noch nie dagewesenes ist geboren: "Tetris", Tüffel- und Denkspiel mit Geschicklichkeitsanteil. Ursprünglich auf einem PC entwickelt, gibt es bis heute unzählige Adaptionen auf fast allen weltweit verfügbaren Computern und Konsolen.

Jahr 16 VSZ: Die Clones kommen. Keiner kann die Varianten und Versionen, die sich von "Tetris" inspiriert sind, zählen. Nur einige wenige sind erfolgreich.



KWIRK/PUZZLEBOY

Kleinere Abschnitte müssen gegen die Uhr gespielt werden. Je schneller, desto mehr Punkte. Diesen Modus könnt Ihr auf dem Game Boy auch gegeneinander spielen.

Auf ein relativ kleines Spielfeld müßt Ihr verschieden große und unterschiedlich geformte Pipelinetteile setzen. Für das Rotieren und Ablegen eines jeden Klötzchens habt Ihr nur begrenzt Zeit. Sobald Ihr eine Leitung kurzgeschlossen habt, verschwindet diese. In einem zweiten Modus wird für wenige Sekunden ein Muster gezeigt, das dann teilweise gelöscht wird. Eure Aufgabe ist es, die verstümmelte Form innerhalb eines Zeitlimits zu rekonstruieren.



Laden: Virchowstraße 11 • 4200 Oberhausen 1 • Tel.: 0208/889409
Versand: Höhenweg 178 • 4200 Oberhausen 11 • Tel. 0208/670762

Weite Str. 2, 7502 Malsch, Tel.: 072 46 / 71 59 – Mo-Fr: 10-12 + 16-20 Uhr, Sa 10-20 Uhr

Preisänderungen, Irrtümer und Lieferung vorbehalten.

1 US 798,-
 2 US 798,-
 3 US 898,-
 4 US 798,-
 5 US 798,-
 6 US 798,-
 7 US 798,-
 8 US 798,-
 9 US 798,-
 10 US 798,-
 11 US 798,-
 12 US 798,-
 13 US 798,-
 14 US 798,-
 15 US 798,-
 16 US 798,-
 17 US 798,-
 18 US 798,-
 19 US 798,-
 20 US 798,-
 21 US 798,-
 22 US 798,-
 23 US 798,-
 24 US 798,-
 25 US 798,-
 26 US 798,-
 27 US 798,-
 28 US 798,-
 29 US 798,-
 30 US 798,-
 31 US 798,-
 32 US 798,-
 33 US 798,-
 34 US 798,-
 35 US 798,-
 36 US 798,-
 37 US 798,-
 38 US 798,-
 39 US 798,-
 40 US 798,-
 41 US 798,-
 42 US 798,-
 43 US 798,-
 44 US 798,-
 45 US 798,-
 46 US 798,-
 47 US 798,-
 48 US 798,-
 49 US 798,-
 50 US 798,-
 51 US 798,-
 52 US 798,-
 53 US 798,-
 54 US 798,-
 55 US 798,-
 56 US 798,-
 57 US 798,-
 58 US 798,-
 59 US 798,-
 60 US 798,-
 61 US 798,-
 62 US 798,-
 63 US 798,-
 64 US 798,-
 65 US 798,-
 66 US 798,-
 67 US 798,-
 68 US 798,-
 69 US 798,-
 70 US 798,-
 71 US 798,-
 72 US 798,-
 73 US 798,-
 74 US 798,-
 75 US 798,-
 76 US 798,-
 77 US 798,-
 78 US 798,-
 79 US 798,-
 80 US 798,-
 81 US 798,-
 82 US 798,-
 83 US 798,-
 84 US 798,-
 85 US 798,-
 86 US 798,-
 87 US 798,-
 88 US 798,-
 89 US 798,-
 90 US 798,-
 91 US 798,-
 92 US 798,-
 93 US 798,-
 94 US 798,-
 95 US 798,-
 96 US 798,-
 97 US 798,-
 98 US 798,-
 99 US 798,-
 100 US 798,-
 101 US 798,-
 102 US 798,-
 103 US 798,-
 104 US 798,-
 105 US 798,-
 106 US 798,-
 107 US 798,-
 108 US 798,-
 109 US 798,-
 110 US 798,-
 111 US 798,-
 112 US 798,-
 113 US 798,-
 114 US 798,-
 115 US 798,-
 116 US 798,-
 117 US 798,-
 118 US 798,-
 119 US 798,-
 120 US 798,-
 121 US 798,-
 122 US 798,-
 123 US 798,-
 124 US 798,-
 125 US 798,-
 126 US 798,-
 127 US 798,-
 128 US 798,-
 129 US 798,-
 130 US 798,-
 131 US 798,-
 132 US 798,-
 133 US 798,-
 134 US 798,-
 135 US 798,-
 136 US 798,-
 137 US 798,-
 138 US 798,-
 139 US 798,-
 140 US 798,-
 141 US 798,-
 142 US 798,-
 143 US 798,-
 144 US 798,-
 145 US 798,-
 146 US 798,-
 147 US 798,-
 148 US 798,-
 149 US 798,-
 150 US 798,-
 151 US 798,-
 152 US 798,-
 153 US 798,-
 154 US 798,-
 155 US 798,-
 156 US 798,-
 157 US 798,-
 158 US 798,-
 159 US 798,-
 160 US 798,-
 161 US 798,-
 162 US 798,-
 163 US 798,-
 164 US 798,-
 165 US 798,-
 166 US 798,-
 167 US 798,-
 168 US 798,-
 169 US 798,-
 170 US 798,-
 171 US 798,-
 172 US 798,-
 173 US 798,-
 174 US 798,-
 175 US 798,-
 176 US 798,-
 177 US 798,-
 178 US 798,-
 179 US 798,-
 180 US 798,-
 181 US 798,-
 182 US 798,-
 183 US 798,-
 184 US 798,-
 185 US 798,-
 186 US 798,-
 187 US 798,-
 188 US 798,-
 189 US 798,-
 190 US 798,-
 191 US 798,-
 192 US 798,-
 193 US 798,-
 194 US 798,-
 195 US 798,-
 196 US 798,-
 197 US 798,-
 198 US 798,-
 199 US 798,-
 200 US 798,-
 201 US 798,-
 202 US 798,-
 203 US 798,-
 204 US 798,-
 205 US 798,-
 206 US 798,-
 207 US 798,-
 208 US 798,-
 209 US 798,-
 210 US 798,-
 211 US 798,-
 212 US 798,-
 213 US 798,-
 214 US 798,-
 215 US 798,-
 216 US 798,-
 217 US 798,-
 218 US 798,-
 219 US 798,-
 220 US 798,-
 221 US 798,-
 222 US 798,-
 223 US 798,-
 224 US 798,-
 225 US 798,-
 226 US 798,-
 227 US 798,-
 228 US 798,-
 229 US 798,-
 230 US 798,-
 231 US 798,-
 232 US 798,-
 233 US 798,-
 234 US 798,-
 235 US 798,-
 236 US 798,-
 237 US 798,-
 238 US 798,-
 239 US 798,-
 240 US 798,-
 241 US 798,-
 242 US 798,-
 243 US 798,-
 244 US 798,-
 245 US 798,-
 246 US 798,-
 247 US 798,-
 248 US 798,-
 249 US 798,-
 250 US 798,-
 251 US 798,-
 252 US 798,-
 253 US 798,-
 254 US 798,-
 255 US 798,-
 256 US 798,-
 257 US 798,-
 258 US 798,-
 259 US 798,-
 260 US 798,-
 261 US 798,-
 262 US 798,-
 263 US 798,-
 264 US 798,-
 265 US 798,-
 266 US 798,-
 267 US 798,-
 268 US 798,-
 269 US 798,-
 270 US 798,-
 271 US 798,-
 272 US 798,-
 273 US 798,-
 274 US 798,-
 275 US 798,-
 276 US 798,-
 277 US 798,-
 278 US 798,-
 279 US 798,-
 280 US 798,-



POPILS

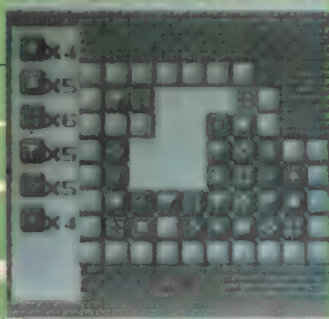
Ähnlich wie bei Puzznic fallen hier die Spielsteine nach unten, sobald die Stütze verschwindet. Euer Held kann in alle Richtungen Steine zertrümmern, nach links und rechts laufen, sowie Leitern erklettern. Ziel der Aktivitäten ist, in jedem Level die Freundin zu befreien. Für zusätzliche Abwechslung sorgt ein Editor, mit dem Ihr eigene Spielfelder erstellt. Batterie und Levelanwahl machen es zu einem idealen Spiel für Zwischendurch.

QUARTH

Neckischerweise auch "Ballertris" genannt. Am unteren Bildschirmrand steuert Ihr ein Raumschiff, das Mini-Klötzchen nach oben schießt. Von oben rücken verwinkelte Konstruktionen bedrohlich näher. Berühren Euch diese, ist das Spiel verloren. Das anschwebende Unheil löst sich nur auf, wenn Ihr die Bauten durch gezieltes Klötzchenfeuer zu Quadraten vollendet. Lobenswert ist der gut gelungene Zwei-Spieler-Modus.

PUZZNIC

Dieses Modul versetzt Euch in eine Welt, in der verschiedene, der Schwerkraft gehorchende Klötzchen



Puzznic auf dem Game Boy

existieren, die nur links und rechts bewegt werden können. Berühren sich zwei gleichgemusterte Quadrate, verschwinden sie. Gewonnen hat derjenige, der auf diese Weise alle Steine entfernt. Schwierig wird es, wenn eine ungerade Zahl abgeräumt werden muß oder Aufzüge im Spiel sind.

HALLO NACHBAR

Natürlich gibt es noch wesentlich mehr Spiele, bei denen man auch sein Köpfchen gebrauchen muß. Im Anschluß findet Ihr einige Genres, die mit den Tulteleien zumindest über drei Ecken verwandt sind.

SIMULATIONEN

Golfspiele, Autorennen, Flugsimulatoren: Auch hier werden teilweise die grauen Zellen benötigt, um den richtigen Schlager zu wählen, den Motor zu frisieren oder die Nutzlasten zu verteilen. Im Vordergrund stehen allerdings Simulations- oder Actionelemente.

STRATEGIESPIELE

Game Boy Wars (Game Boy), War Song (Mega Drive), Nectaris (PC-Engine): Das sind typische Vertreter, bei denen eher die weitläufige Planung entscheidend ist. Außerdem bezeichnend ist der recht martialische Ablauf. Ob nun Drachenreiter oder schwere Artillerie in die Schlacht geschickt werden, entscheidend ist: es wird Krieg geführt.

BRETTSPIELE

Go (Game Boy), Schach (alle Systeme), Monopoly (Game Boy): Dieses Genre liegt unserem Thema am nächsten. Was auf einem Brett genauso gut oder besser gespielt werden kann, fällt nicht in unser Genre.

ALLE DENKSPIELE AUF EINEN BLICK

	SPIELINHALTE			WERTUNGEN							
	Logik	Geschicklichkeit	Glück	Game Boy	Lynx	Game Gear	Mega Drive	Master System	NES	Super NES	PC-Engine
A-Mazing Tater	90%	10%	0%	83% (2)	---	---	---	---	---	---	---
Blockout	60%	30%	10%	---	74% (L)	---	75% (L2)	---	---	---	---
Brain Bender	65%	35%	0%	54% (P)	---	---	---	---	---	---	---
Columns	40%	35%	25%	---	---	73%	75%	73%	---	---	---
Dr. Mario	60%	30%	10%	83% (2)	---	---	---	---	---	---	---
Hatris	60%	30%	10%	83% (2)	---	---	---	---	---	---	73%
Ishido	90%	0%	10%	77% (2)	82% (2)	---	82%	---	---	---	---
Klax	35%	50%	15%	65%	90%	---	89% (2)	84%	---	---	90%
Kwirk/Puzzleboy	90%	10%	0%	85% (L)	---	---	---	---	---	---	75% (L)
Loopz	20%	35%	45%	69% (P)	---	---	---	---	69% (P)	---	---
Popils	75%	25%	---	---	---	73% (B)	---	---	---	---	---
Puzznic	80%	20%	0%	82% (P2)	---	---	---	83% (P)	---	83% (P)	---
Quarth	40%	50%	10%	82% (L2)	---	---	---	---	---	---	---
Shanghai	70%	0%	30%	70%	85%	---	---	82%	---	---	78%
Sokoban/Boxxle	100%	0%	0%	80% (P)	---	---	84%	---	---	---	85%
Tetris	60%	30%	10%	96% (L2)	---	---	---	---	88% (L2)	---	---

Erklärungen: Die Tabelle zeigt auf, welche Anforderungen an den Spieler gestellt werden. Je höher die Prozentzahl, desto größer der Anteil der entsprechenden Genre-Zutaten. P = Padwirt, L = Levelanwahl, B = Batterie, 2 = Zwei-Spieler-Modus.

Der Gruselhit im **Nintendo** Entertainment System



Castlevania

Wer gruselt sich vor flatternden Vampiren, Zombies oder dem Fischmann? Simon Belmont nicht! Mit einem kräftigen Peitschenhieb schlägt er sich seinen Weg frei durch die verschlungenen Gänge des Schlosses Castlevania: zum Duell mit Dracula.

1 Spieler



Castlevania II - Simon's Quest

Auf Simon Belmont lastet Draculas Fluch! Doch im Sieg über den Fürsten der Finsternis kann Simon das Unheil abwenden. Seine Rettung sind 4 besonders starke Peitschen: die Leder-, Dornen-, Ketten- und Flammenpeitsche, eine stärker als die andere.

1 Spieler



CASTLEVANIA 3
NES

SPIELTYP:

HERSTELLER: Konami
TESTVERSION VON: Konami

ANZAHL DER SPIELER: 1
FEATURES: Continue, Passwort, Soundmenü

84% GRAFIK
90% MUSIK
71% SOUNDEFFEKTE
85% SPIELSPASS

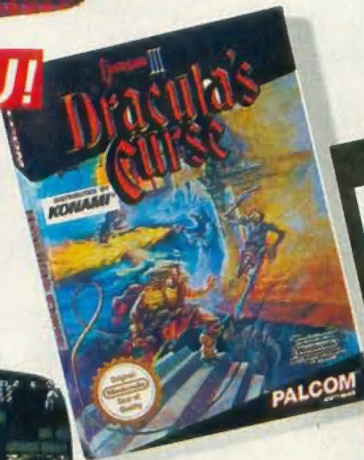
VIDEO GAMES CLASSIC

Castlevania III - Dracula's Curse **NEU!**

Trevor Belmont im Jump-and-Run Spektakel vom Feinsten. Für VIDEO GAMES 2/92 das "Highligh der Gruselreihe... mit das Beste, das je auf dem NES zu sehen und zu hören war."

Für ASM 6/92 steht fest: "Die Grafik" ist "eine Klasse für sich." Auch der Sound "ist immer verdammt gut."

17 Level
1 Spieler



ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	11
Sound	10
Spielablauf	9
Motivation	10
Gesamtnote	10

»GUT«

ASM 6/92:
ASM *HIT*
Urteil: gut

HIT

Im Urteil der Fachpresse

VIDEO GAMES 2/92:

85% Spielspaß. Ausgezeichnet als VIDEO GAMES CLASSIC.

Dracula geistert durch Euren **GAME BOY!**

GAME BOY!

Castlevania ADVENTURE

82% GRAFIK
81% MUSIK
68% SOUNDEFFEKTE
81% SPIELSPASS

VIDEO GAMES CLASSIC

Der Graf der Finsternis im Castlevania-Adventure

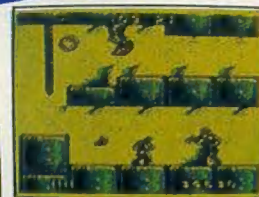
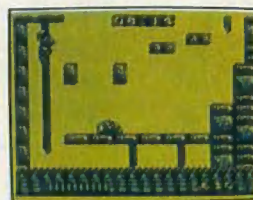
Nervenzittern bis zum letzten Peitschenhieb. Begeistert urteilt VIDEO GAMES 2/91: "Fantastisch, was Konami aus dem Game Boy rausgeholt hat..." Und: "Die Levels sind durchdacht aufgebaut, sehr abwechslungsreich und strotzen nur so vor Ideen... atmosphärische Musik... detaillierte Grafik."

4 Level • 1 Spieler

Im Urteil der Fachpresse

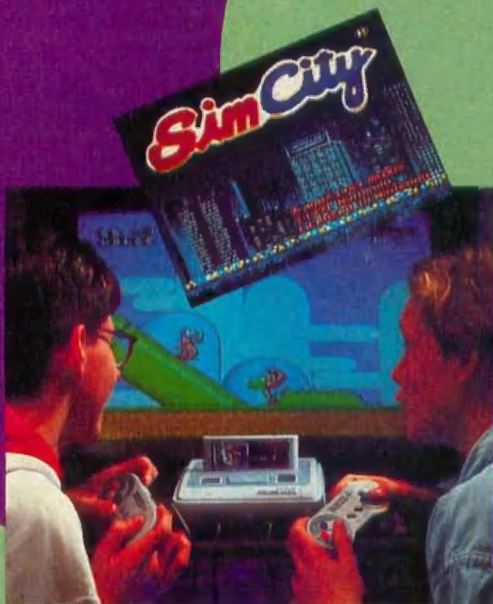
VIDEO GAMES 2/91:

81% Spielspaß. Ausgezeichnet als VIDEO GAMES CLASSIC.

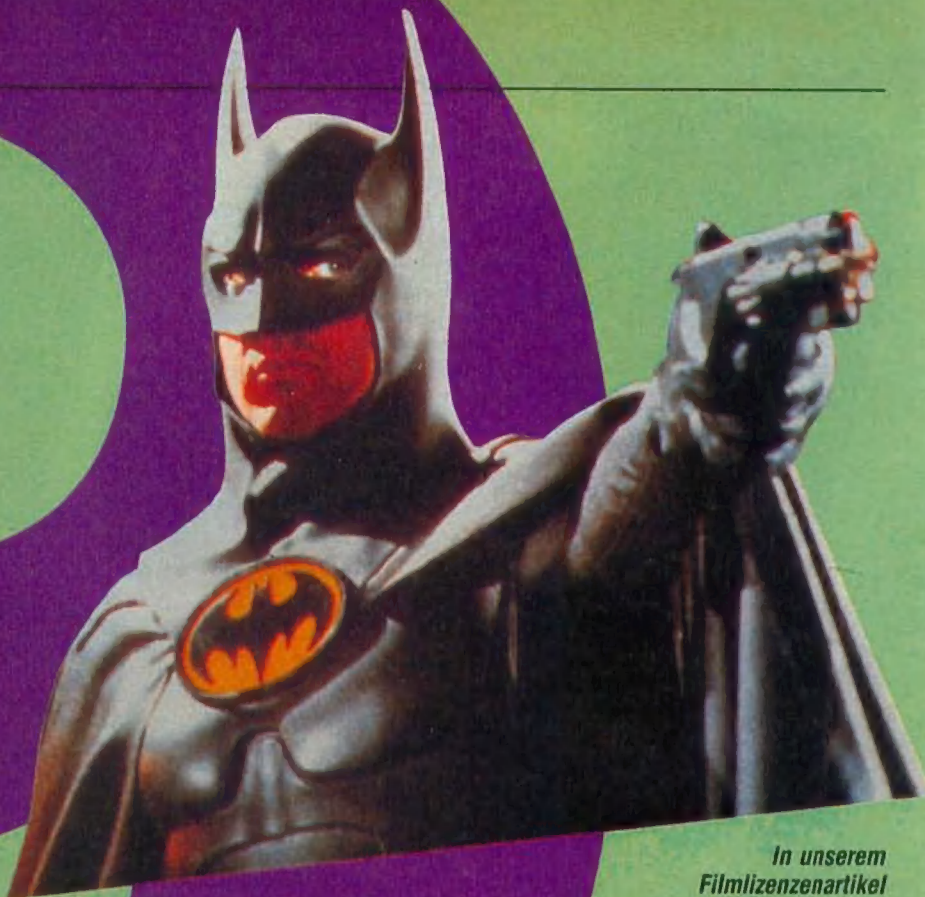


KONAMI

Superstarker Videospielspaß



Das Super Nintendo endlich in Deutschland: Was wurde an der Hardware verändert, welche Spiele kommen noch in diesem Jahr?

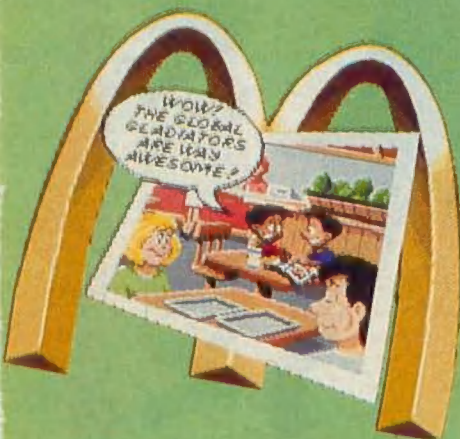


In unserem Filmlicenzenartikel berücksichtigt: alle Spiele zu "Batman"-Filmen

Für die nächste VIDEO GAMES haben wir uns wieder einiges vorgenommen — ob alles klappt wie gewünscht oder ob lang überfällige Expreßboten als vermißt gemeldet werden, wertvolle Vorabmodule sich als unspielbar erweisen oder unsere Testhardware kurz vor dem Redaktionsschluß dampfend und hoffnungslos überlastet den Geist aufgibt, wissen wir jedoch noch nicht. Nach den harschen Erfahrungen der letzten Monate also alle Angaben und Vorankündigungen ohne Gewähr.

Als gesichert könnt Ihr unseren großangelegten Artikel zur offiziellen Markteinführung des Super Nintendos betrachten. Wir checken die Hardware und alle Anschlüsse, klären die Kompatibilitäts-Frage und testen alle offiziell erhältlichen Spiele ausführlich und kritisch. Unter anderem dabei: Das famose Action-spektakel **Super Probotector**, die weltbekannte Städtebausimulation **Sim City** und **Turtles in Time**. Mega-Drive-Besitzer dürfen sich auf kommende Sega-Produkte freuen und sich im **MC-Kids-Preview** über neue Sympathieträger schlaumachen. Videospiellern mit exotischem Geschmack können wir Hudsons brandneues Jump'n'Run **New Adventure Island** für die PC-Engine und die grafisch famose "Zaxxon"-Neuaufbearbeitung **View Point** für das Neo Geo vorstellen. Neben den neuesten Handheld-Tests, massig News und bergeweise Tips gibt's einen **Tiny-Toons**-Player's-Guide sowie einen umfangreichen Artikel zum Thema "Von der Leinwand aufs Modul — das Spiel zu Film".

Besser als Sonic? Wir stellen das Jump'n'Run "MC Kids" vor.



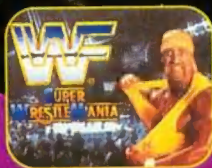
Turtles in 16-Bit: Unser Test verrät Stärken und Schwächen.



ERSCHEINT AM
26. AUGUST 1992

LASS KNACKEN, BABY!

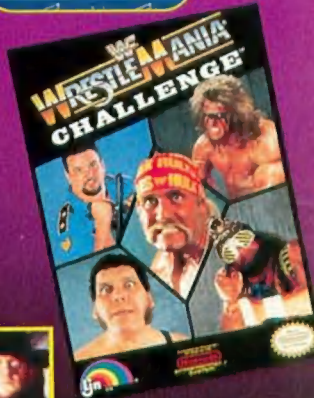
WF SUPER WRESTLEMANIA



Screenshots
SNES-Version

Die Superstars der WWF* heizen ein!

Einzel- und Teamkämpfe, 1 - 2 Spieler-Option, mit allen wichtigen Griffen, Hebern und Würfeln: Catch as catch can – für Game Boy™, Nintendo Entertainment System™ und das Super-NES™



LICENSED BY
Nintendo



SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM™

WWF® Super WrestleMania™ is a trademark of TitanSports, Inc. © 1991 TitanSports, Inc. All rights reserved. Hulk Hogan®, Hulkamania™ and Hulkster™ are trademarks of Marvel Entertainment Group, Inc. Licensed exclusively to TitanSports, Inc. All other distinctive character names, titles, logos, and likenesses used herein are trademarks of TitanSports, Inc. All rights reserved. Nintendo®, Super Nintendo Entertainment System™ and the official seals are trademarks of Nintendo of America Inc. © 1992 Nintendo of America Inc. LJN® is a registered trademark of LJN Ltd. © 1992 LJN Ltd. All rights reserved.

GAME BOY™
FOR PC, MAC, AND GAME SYSTEM

AKKaim
Entertainment GmbH

Neu. Für Euer **Nintendo** Entertainment System. Neu.

Gutschein

Jetzt abholen oder anfordern: 5 Überraschungsaufkleber. Kostenlos. Einfach diesen Gutschein ausschneiden und abgeben in allen Geschäften, wo es KONAMI Videospiele gibt. Oder einschicken an: KONAMI (Europe) GmbH, Postfach 560180, 6000 Frankfurt 50. Frankierten Rückumschlag beilegen. Namen und Adresse deutlich auf den Rückumschlag schreiben. Schnell erhaltet Du 5 Aufkleber zugesandt, solange der Vorrat reicht. Aufgepasst: Nur richtig frankierte und mit Deiner Anschrift adressierte Rückumschläge werden beantwortet. VG 08/92

MONSTER IN MY POCKET

Actionspiel mit superstarken Monstern

Neu:
MONSTER IN MY POCKET Neon
24 Neon-Monster zum Sammeln
Jetzt überall wo es Spielwaren gibt.

Jahrhunderttreffen der Gruselmonster. Die Berühmtesten sind gekommen. Der Vulkan bricht aus, und die Monster schrumpfen zusammen. Bis auf Westentaschengröße. Sie flüchten in Jack's Haus. Und dort beginnt die große Auseinandersetzung zwischen den guten Geistern und den bösartigen Ungeheuern.

Fingerfertigkeit, Schnelligkeit und spielerisches Können führen zum Erfolg!

- Für 1 oder 2 Spieler
- System: Nintendo Entertainment System

MONSTER IN MY POCKET- Superstarkes Actionspiel

Weitere Informationen: KONAMI (Europe) GmbH,
Postfach 560180, 6000 Frankfurt 50,
Telefon D-069/950812-0, Telefax D-069/950812-77

PALCOM SOFTWARE



Jetzt

Monster zum Anfassen!

Ab sofort steckt in jeder Spielpackung eine Supermonster-Figur.

Weitere KONAMI-Aktionspiele für Euren Game Boy, das Nintendo Entertainment System, für Euren Computer und als LCD-Spiel



KONAMI

Superstarker Videospielspaß

Monster in My Pocket logo and all character designs are owned by and used under license from Morrison Entertainment Group, Inc. © 1992 KONAMI Inc. All Rights Reserved.